

SOMMAIRE

PIF CHERCHE SES SKIS... Page 1

LE CONCOMBRE MASQUÉ. La vie potagère des légumes..... Page 8

COUIK. Un drôle d'oiseau dans une drôle d'époque..... Page 9

NESTOR. Qu'a-t-il bien pu encore trouver pour s'évader de sa prison?.... Page 10



JACQUES FLASH, l'homme invisible se lance dans la forêt amazonienne la plus dangereuse du monde. Un grand récit d'action, en 20 pages. Page 11

Nous retrouvons **TOTOCHÉ** et ses copains lancés sur la Seine à bord d'un canot pneumatique. Un récit de 7 pages où le rire se mêle à l'aventure... Page 32

Voici le bon du super-gadget à découper et à conserver.



LOUP NOIR Un récit haletant de 10 pages..... Page 40

LE GADGET..... Page 58

PIFOU..... Page 67

GAI-LURON ou la joie de vivre. Page 68

M. LE MAGICIEN..... Page 70

AILLEURS. Un voyage au pays de l'étrange..... Page 72

BOUBOULE. Les aventures gastronomiques d'une faim (pardon, d'un fin) gourmet..... Page 73

PLACID ET MUZO, les deux inséparables..... Page 74

CORINNE ET JEANNOT. Enfin Jeannot se venge..... Page 76

LE JOURNAL DES JEUX DE 16 PAGES. Des hiéroglyphes mystérieux qui vous feront gagner 250 F et un magnifique bateau de pêche sportive **CHRIS CRAFT**, offert par Jouet Rationnel.



LES ÉDITIONS VAILLANT

SIÈGE SOCIAL
RÉDACTION-ADMINISTRATION : PIF
126, rue La Fayette,
Boîte Postale n° 77-X
PARIS-10°

Tél. 770-97-59 (7 lig. groupées)
C. C. P. 4620-25

TARIF D'ABONNEMENT

Les abonnements sont mis en service la première semaine de chaque mois sur règlement parvenant au plus tard à notre Administration le 20 du mois précédent. Pour les réabonnements, après deux avis, un mandat-postal contre remboursement vous est envoyé. **HEBDOMADAIRE**

FRANCE ET COMMUNAUTÉ
3 mois : 26 F - 6 mois : 49 F - 1 an : 94 F

ÉTRANGER

3 mois : 29 F - 6 mois : 58 F
1 an : 110 F
Pour les changements d'adresses, joindre une ancienne bande et 0,75 F

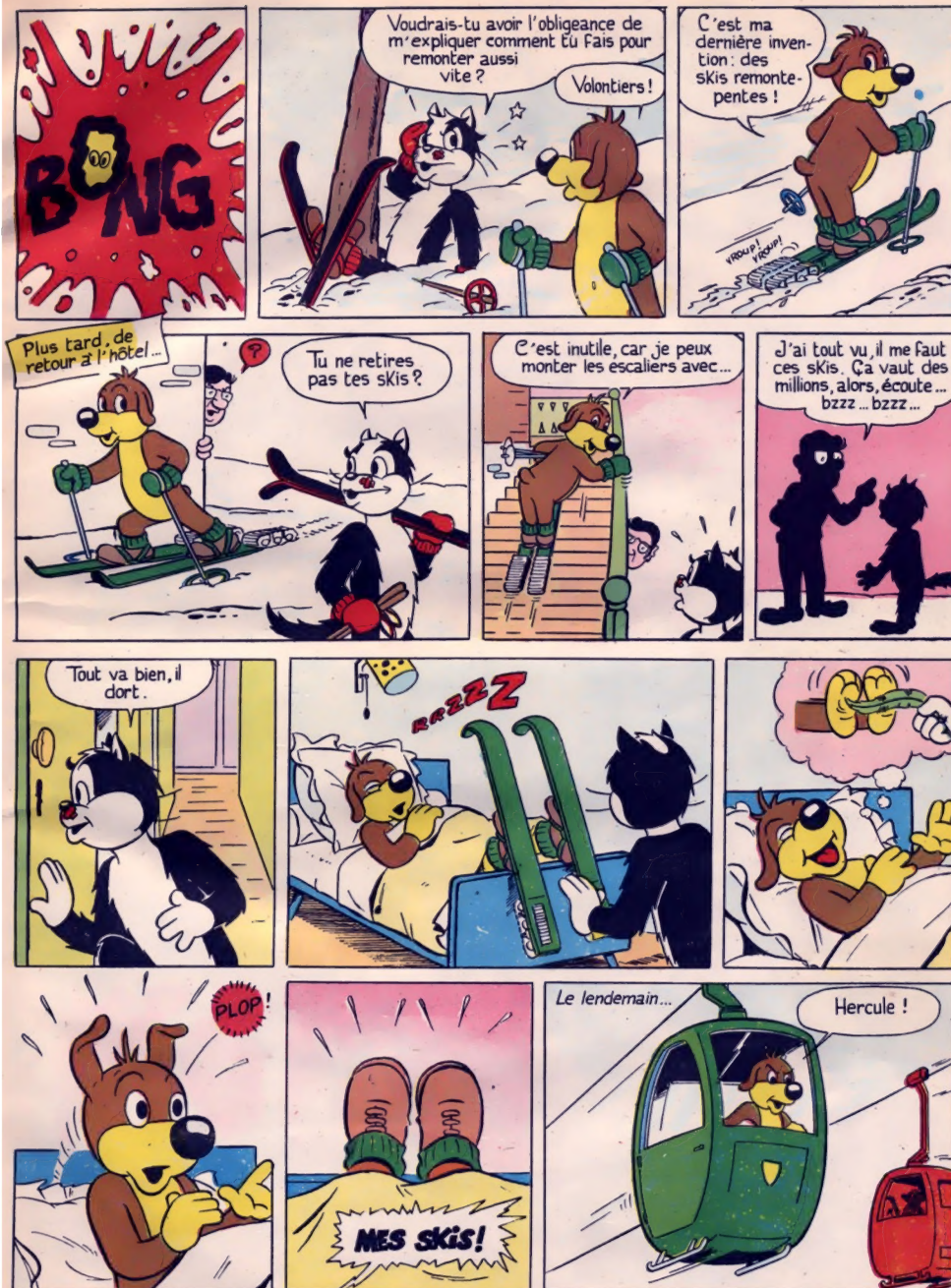
Adressez vos règlements :

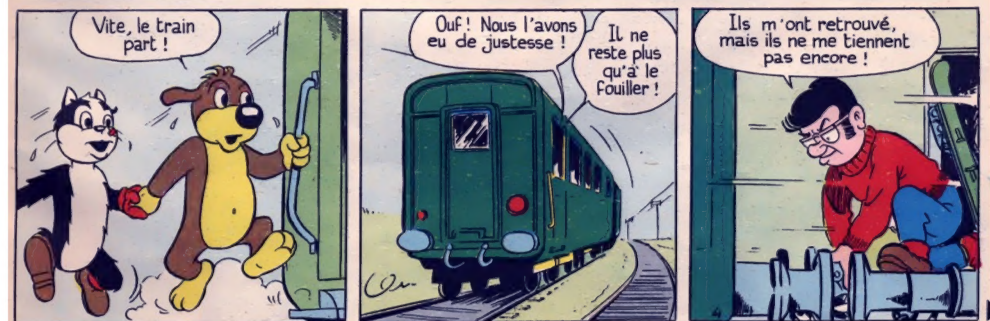
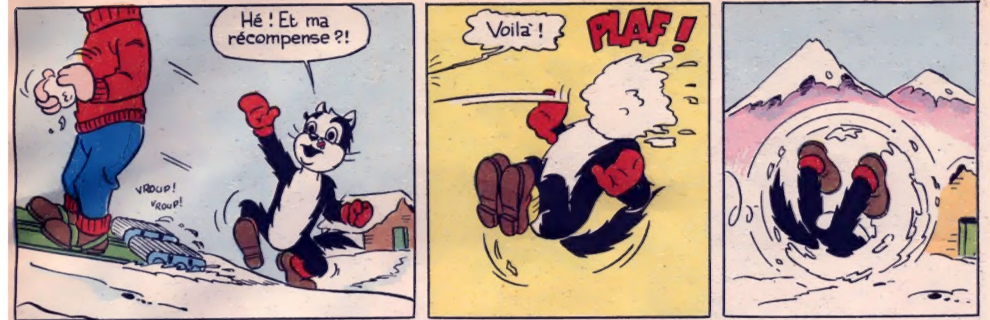
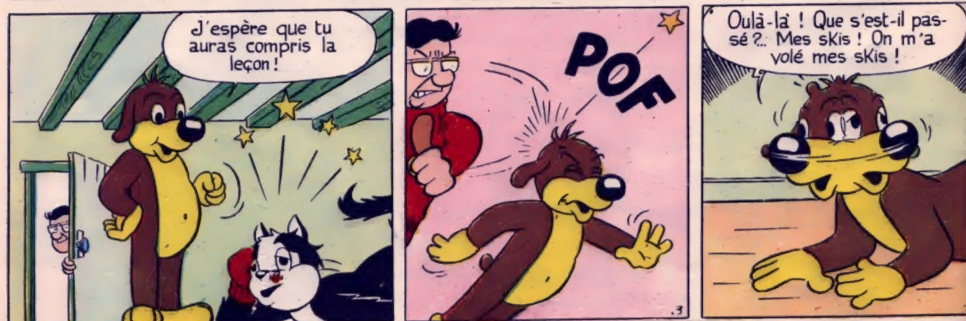
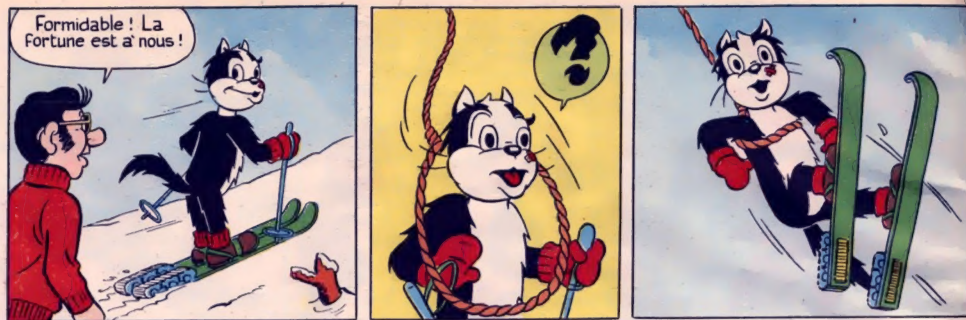
LES ÉDITIONS VAILLANT
126, rue La Fayette,
Boîte Postale 77 - X. PARIS 10°
C. C. P. 4620-25

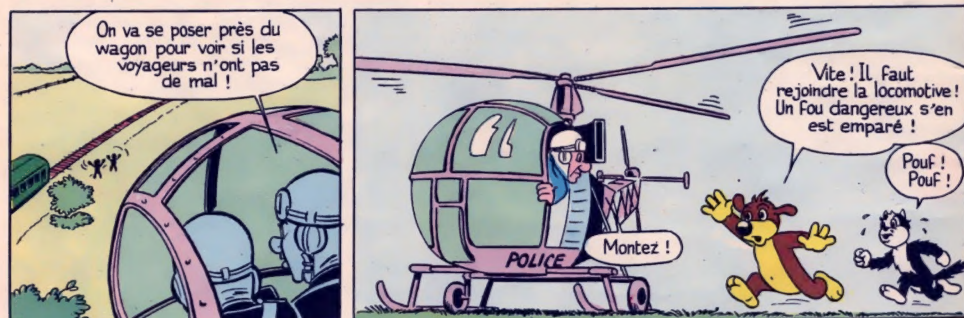
Prix de vente de l'exemplaire :
France : 2 F - Belgique : 20 F B
Suisse : 2 FS - Italie : 300 LIREs -
Tous autres pays étrangers : 2,40 F.F.

Chef de publicité :
Mme M. CHAIGNEAUD
AGENCE CENTRALE DE PUBLICITÉ
187, quai de Valmy, PARIS-10°.
Tél. 205-97-28

demande à tous ses lecteurs de faire bon accueil aux annonces publicitaires.







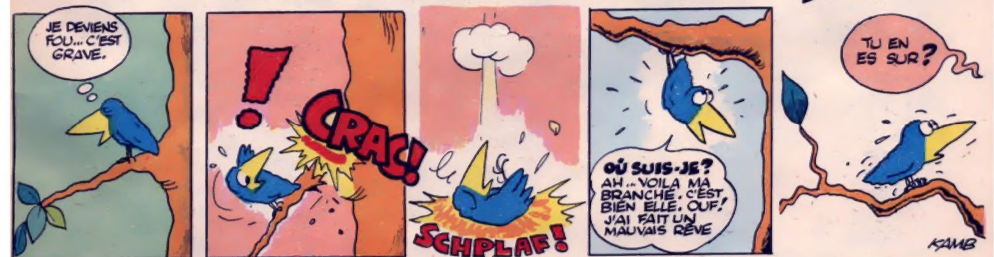
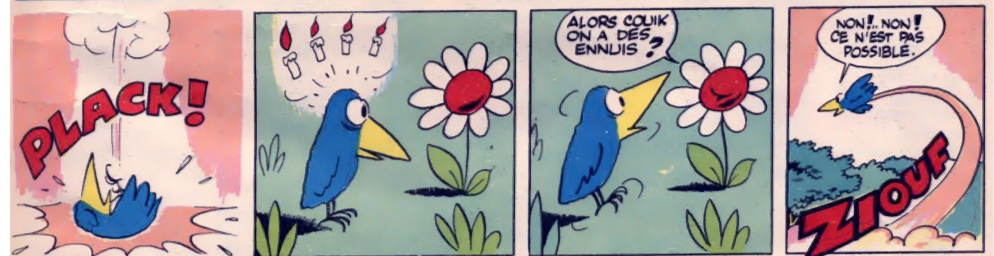
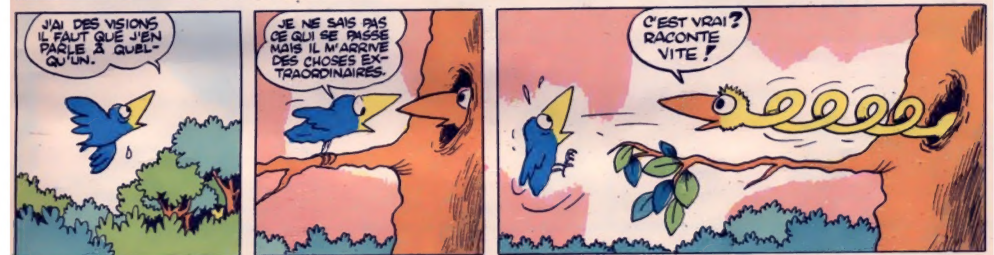
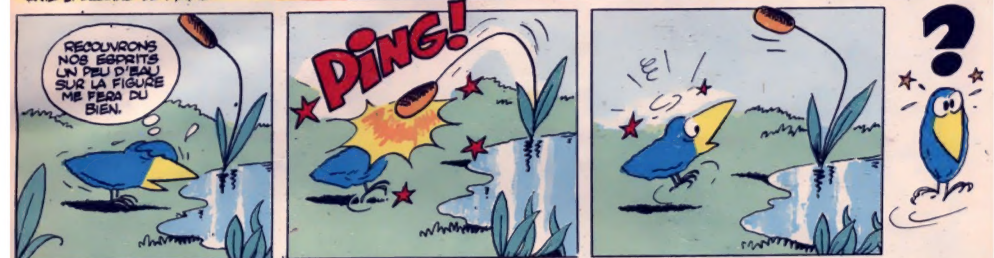
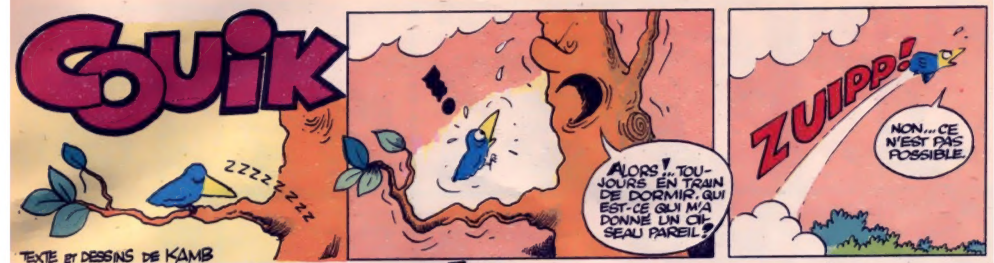
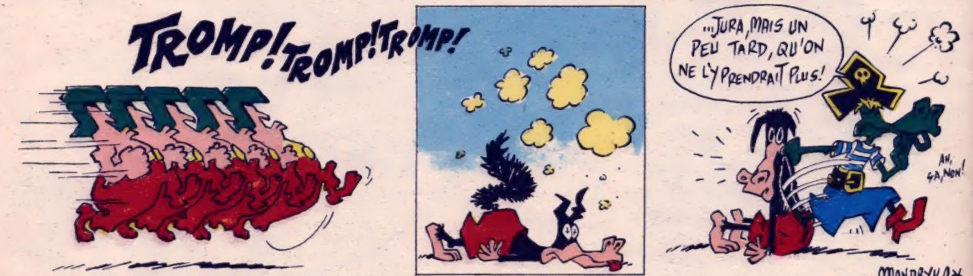
LA SEMAINE PROCHAINE



UNE
AVENTURE
COMIQUE
DE
PIF
L'ŒUF
DE
GROMIGNON

Les Aventures Potagères du Concombre Masqué

Texte et Dessins de MANDRYKAK



NESTOR

cherche...
un OUF...



JACQUES FLASH

Scénario : CASTEX

Dessins : DEYNIS

LES ESCLAVES DE LA FORÊT









CE REVOLVER! UNE PROVOCATION! ON VEUT ME COLLER UNE SALE AFFAIRE SUR LE DOS.

À CET INSTANT, DES BRUITS DE MOTEURS ÉCLATÈRENT DANS LA RUE.



LE REPORTER BONDIT À LA PORTE FENÊTRE.

LA POLICE! LE LIEUTENANT PEREZ!



RÉVEILLÉE PAR LE TAPAGE, HÉLÈNE FIT IRRUPTION DANS LA CHAMBRE...

VOUS AVEZ ENTENDU? QUE SE PASSE-T-IL?

NOUS SOMMES EN DANGER DE MORT.



FLASH ENVELOPPA LE REVOLVER DANS UNE CHEMISE...

VITE, CACHEZ-LE... ILS COMMENCERONT LA FOUILLE PAR MA CHAMBRE!



LE REPORTER EUT TOUT JUSTE LE TEMPS DE SE JETER SUR SON LIT. LA PORTE VOLA SUR SES GONDS.

HAUT LES MAINS!

HEIN?



UN INDIEN A ÉTÉ ASSASSINÉ NON LOIN D'ICI. ON M'A RAPPORTÉ QUE VOUS AVIEZ EU UNE ALTERCATION AVEC LUI...

QUE SE PASSE-T-IL LIEUTENANT PEREZ?



FOUILLEZ CETTE CHAMBRE.



UN DES POLICIERS SE PRÉCIPITA SUR LA COMMODE OÙ DEUX MINUTES AUPARAVANT SE TROUVAIT LE REVOLVER.

IL N'Y A RIEN, LIEUTENANT!



RIEN?

LA POLICE!

RIEN, VOYEZ VOUS-MÊME, LIEUTENANT...



IVRE DE FUREUR, LE LIEUTENANT FIT PASSER LA CHAMBRE DE FLASH AU PEIGNE FIN, SANS RÉSULTAT.

TRÈS BIEN. JE VOUS INTER-ROGERAI DEMAIN. D'ICI LÀ, INTERDICTION DE QUITTER L'HÔTEL.



DÈS QUE LES POLICIERS SE FURENT RETIRÉS...

OUF!... NOUS L'AVONS ÉCHAPPÉ BELLE, PROVISOIREMENT. OÙ AVEZ-VOUS CACHÉ L'ARME?



SOUS... SOUS MON MATELAS... S'ILS AVAIENT FOUILLE MA CHAMBRE NOUS ÉTIIONS PERDUS. MAIS POURQUOI LE LIEUTENANT VEUT-IL VOUS INCULPER DE MEURTRE?



M'EST AVIS QUE CE PEREZ A FAIT UN RAPPORT MENSONGER À PROPOS DE VOTRE FRÈRE. IL A DÉCIDÉ DE NOUS ÉLIMINER. J'AI, AVEC VOTRE AIDE, DÉJOUÉ LA MANIÈRE UNE FOIS, MAIS...



... DEMAIN, IL INVENTERA AUTRE CHOSE. IL SEMBLE ÊTRE LE MAÎTRE ABSOLU DE CETTE VILLE.

NOUS SOMMES DONC PERDUS!



IL FAUT ALERTER LES AUTORITÉS SUPÉRIEURES... LE TÉLÉPHONE DE L'HÔTEL EST CERTAINEMENT SURVEILLÉ...

J'AI VU UN TÉLÉPHONE CHEZ OLYMPUS!



EN UNE MINUTE, LE REPORTER ÉCHAPPA UN PLAN...

NOTRE ESPION A REPRISS SA FACTION... JE VAIS ESSAYER DE M'ÉCLIPSER. SI JE PEUX M'INTRODUIRE CHEZ OLYMPUS...



FLASH REVÊTIT UN COSTUME SOMBRE ET SE HASARDA DANS L'HÔTEL.

IL FAUT QUE JE DÉCOUVRE UNE ISSUE AUTRE QUE LA GRANDE PORTE.



AIË ! CE MAUDIT CHAUFFEUR DE TAXI SURVEILLE AUSSI LA VENELLE



SOUDAIN, UN TRÈS LÉGER BRUIT ATTIRA L'ATTENTION DU REPORTER...

ÇA SE COMPLIQUE ! ... D'OU SORT CET OLIBRIUS ?



SOUPLE COMME UN FÉLIN L'HOMME S'APPROCHAIT DU POLICIER DÉGUISE...

UN INDIEN ! IL TIENT UN POIGNARD !



TOUT SE DÉROULA TRÈS VITE... L'INDIEN BONDIT MAIS LE POLICIER QUI L'AVAIT CERTAINEMENT REPERÉ LUI FIT BRUSQUEMENT FACE.



SURPRIS ALORS QU'IL CROYAIT SURPRENDRE, L'INDIEN FUT PROMPTEMENT TERRASSÉ...

IL VA L'ASSASSINER !



AVANT SAUTÉ DE SON OBSERVATOIRE, FLASH ENTRA DANS LA DANSE ET...

... LE POLICIER, SOUS L'AVALANCHE SE FONDRA AVEC UN GROGNEMENT SOURD.



EL GRINGO !



CHUT ! NE CRAINS RIEN, L'AMI.

TOI... GRINGO... FEMME BLANCHE... OLYMPUS...



EXPLIQUE-MOI UN PEU POURQUOI TU VOULAIS OCCIRE CE TYPE... PEREZ AURAIT ÉTÉ TROP HEUREUX DE ME FAIRE ENDOSSER CE MEURTRE...



LA TERREUR DE L'INDIEN S'APAISSA...

... MOI, LUPPE... LUI, MANOLO... IL A TUE MON FRÈRE... MON FRÈRE ET TOI, CHEZ OLYMPUS... MOI ACCOMPAGNER MON FRÈRE À LA VILLE.

JE COMPRENDS.

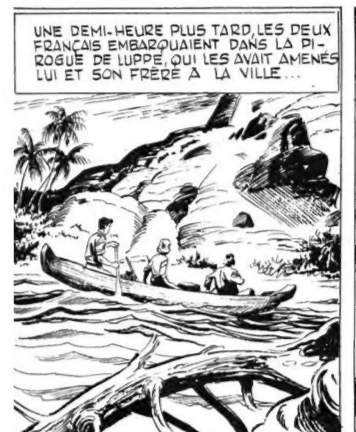


... TU AS VOULU VENGER TON FRÈRE L'INDIEN QUE J'AI VU CHEZ OLYMPUS ET QUE MANOLO A ASSASSINÉ SUR L'ORDRE DE PEREZ... TU VIENS DE LA FORÊT ? CONNAIS-TU UN AUTRE GRINGO ? RICHARD MORAND ?



SI SEÑOR ! TOI SAUVER LUPPE ET MOI T'AMENER AU GRINGO DE LA FORÊT.

D'ACCORD, LUPPE, MAIS IL FAUT EM-MENER HELENE.



UNE DEMI-HEURE PLUS TARD, LES DEUX FRANÇAIS EMBARQUAIENT DANS LA PIROGUE DE LUPPE, QUI LES AVAIT AMENÉS LUI ET SON FRÈRE À LA VILLE...



ILS DESCENDIRENT LE FLEUVE PENDANT DES HEURES. ENFIN, LUPPE LES AVERTIT QUE LE VILLAGE DES LOGOS ÉTAIT PROCHE.

NOUS ABORDER LA...



VOUS AVEZ VRAIMENT CONFIANCE EN CET INDIEN ?

ABSOLUMENT. D'AILLEURS, NOUS SOMMES PLUS EN SÉCURITÉ ICI QU'À ESTADOS.



MÊME SI NOUS AVIONS DÛ TÉLÉPHONER À BRASÍLIA, PEREZ POURRAIT ORGANISER DE NOUVEAUX GUET-APENS AVANT L'ARRIVÉE DES SECOURS.



NOUS GAGNER LOGO À PIEDS...



IL PRÉFÈRE ARRIVER DISCRÈTEMENT...

EN ROUTE, J'AI HÂTE DE RETROUVER RICHARD... SI CET HOMME DIT VRAI...







PÉREZ !... TU AS RAISON, JE LE RECONNAIS MAINTENANT !...

GRINGO MAUVAIS HOMME... AMI DE PÉREZ, IL T'A TENDU PIÈGE.



GEMOS PASSER RIVIÈRE EUX ESSAYER DE NOUS CERNER. IL FAUT FUIR...



LE REPORTER SE PRÉCIPITA SUR LES TALONS DU BRAVE LUPPE...

SEÑOR ! TU ES BLESSÉ !



AIE !... JE ME SUIS FOULÉ LA CHEVILLE... JE NE PEUX PLUS COURIR... FUIS, LUPPE !

LUPPE PAS LAISSER AMI, MOI T'AIDER.



LES DEUX FUGITIFS COUVRIRENT PÉNIBLEMENT UNE CENTAINE DE MÈTRES... SOUDAIN !

OAH ! OAH !

LES GEMOS ! ILS SONT SUR NOS TRACES !



NOUS NE POUVONS PLUS LEUR ÉCHAPPER... ILS NOUS CERNENT.

TANT PIS ! JE VAIS RECOURIR AUX GRANDS MOYENS.



LE REPORTER PORTAIT TOUJOURS SUR LUI SES PIILLES D'INVISIBILITÉ, DISSIMULÉES DANS SA MONTRE-BRACELET.

SEÑOR ! TU ES SORCIER !

NULLEMENT... VITE, TES VÊTEMENTS... LES GEMOS ARRIVENT !



ÉPOUVANTÉ ET ÉMERVEILLÉ, À LA FOIS, LUPPE S'ÉTAIT VU DEVENIR INVISIBLE... LES GEMOS PASSÈRENT PRÈS D'EUX À LES FROIER.

DES POLICIERS LES ACCOMPAGNENT...

OAH !

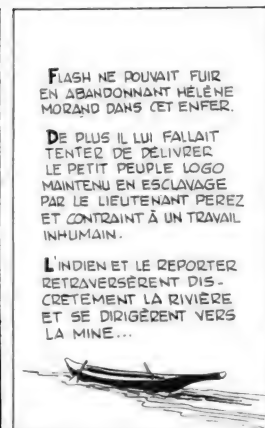


GRINGO ET LIEUTENANT MAUVAIS ! LIEUTENANT EST VENU AVEC L'OISEAU ET A FAIT ENFERMER TOUS LES LOGOS À LA MINE AVANT NOTRE ARRIVÉE...



LES DEUX NOUVEAUX AMIS REPRËRENT LE CHEMIN DE LA RIVIÈRE...

JE COMPRENDS, RICHARD À PARTIE LIÉE AVEC PÉREZ... TOUS DEUX ONT ESSAYÉ DE ME FAIRE DISPARAITRE LE RAPIDE, LES PIRANHAS, OU LA FORÊT DEVAIT AVOIR RAISON DE MOI...



FLASH NE POUVAIT FUIR EN ABANDONNANT HÉLÈNE MORAND DANS CET ENFER.

DE PLUS IL LUI FALLAIT TENTER DE DÉLIVRER LE PETIT PEUPLE LOGO MAINTENU EN ESCLAVAGE PAR LE LIEUTENANT PÉREZ ET CONTRAINT À UN TRAVAIL INHUMAIN.

L'INDIEN ET LE REPORTER RETRAVERSÈRENT DISCRÈTEMENT LA RIVIÈRE ET SE DIRIGÈRENT VERS LA MINE...



UNE VRAIE FORTERESSE... QUE TIRE-T-ON DE CETTE COLLINE ? CE N'EST PAS DE L'ÉTAIN

NON, SEÑOR... CE SONT... DIAMANTS. LE GRINGO, LES DECOUVRIT... ET DEPUIS LOGOS SONT ESCLAVES...



LES DEUX AMIS CONTOURNÈRENT LA FORTERESSE

L'OISEAU DU LIEUTENANT...

L'HELIKOPTÈRE QUI A AMENÉ PÉREZ ET SES POLICIERS... IL NOUS SERVIRA...



ATTaquONS SEÑOR, NOUS EN VENIR VITE À BOUT...

DOUCEMENT L'INVISIBILITÉ NE REND PAS INVULNÉRABLE, ELLE NE PERMET PAS TOUT.



COMME POUR ILLUSTRER LE PROPOS DE FLASH, L'UN DES GARDES AYANT ENTENDU LES BUISSONS S'AGITER, S'APPROCHA, PRÊT À TIRER...

FILONS !



VOIS DU CÔTÉ DE LA MINE COMMENT NOUS POURRONS AGIR. JE VAIS ESSAYER DE PRÉVENIR HÉLÈNE...



JE VOUS AVAIS PRÉVENU CE LUPPE A FINI PAR VOUS TRAHIR.



PAR VENGEANCE, PARCE QUE VOUS AVEZ TUE SON FRÈRE.

DE TOUTE FAÇON, LUI ET LE BLANC N'IRONT PAS LOIN DANS LA FORÊT... CANAILLES...



APRÈS AVOIR EXPLORE LE CAMP FLASH FINIT PAR DÉCOUVRIR HELENE...

PAUVRE GOSSE...



PAR MESURE DE PRUDENCE, IL BAILLONNA LA JEUNE FILLE...

N'AVEZ PAS PEUR, C'EST MOI, FLASH. JE VIENDRAI VOUS CHERCHER TOUT À L'HEURE... QUOIQU'IL ARRIVE, NE QUITTEZ PAS CETTE PIÈCE...



JACQUES! VOUS VOUS ETIEZ KI DEPUIS LONG-TEMPS... INVISIBLE!

CHUT! NOUS PARLERONS PLUS TARD COURAGE, JE REVIENDRAI!



LE REPORTER AVAIT DONNÉ RENDEZ-VOUS À LUPPE À L'EXTÉRIEUR DE L'ENCEINTE...

SI SENOR... JE NAI JAMAIS EU SI PEUR DE MA VIE...



LUPPE CONTA SON AVENTURE...

MOI, D'ABORD OCCUPER DU GARDE DE L'ENTRÉE GRANDE VOLUPTE... LUI, CROIRE QUE PASSAIT JUSTICE DIVINE...



MES PÂUVRES FRÈRES, RAQUÉS COMME ESCLAVES DANS GROTTE... LA, LUPPE OUBLIER TES CONSEILS, SENOR, MOI, VOULUT PARLER À L'UN D'EUX, NGA, MON COUSIN...



NGA!

NGA ET AUTRES AUTOUR DE LUI, MONT PRIS POUR DÉMON. N'ONT PAS VU ÉCOUTER LUPPE.



EN VOILÀ UN RAFFUT! ALONZO, TU DORS?

ILS L'ONT TUE! ALERTE!

J'AI FAILLI DÉCLANCHER GRAND MASSACRE



LUPPE EN AVAIT CÉPENDANT ASSEZ VU POUR DRESSER UN PLAN...

D'ACCORD... ON COMMENCE PAR ATTAQUER LES TYPES DE GARDE À L'HELICOPTÈRE.



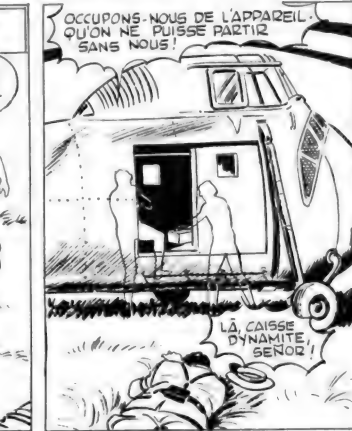
LES TROIS GARDES NE COMPRIRENT JAMAIS POURQUOI LES CARTES AVAIENT SOUDAINEMENT UN POUVOIR SOPORIFIQUE.



QUANT À LA SENTINELLE, C'EST FUT LA CURIOSITÉ QUI LA PERDIT

HA! HA! HI! HI!

QUE SE PASSE-T-IL, HENRIQUE? POURQUOI RIS-TU?



OCCUPONS-NOUS DE L'APPAREIL... QU'ON NE PUISSE PARTIR SANS NOUS!

LA CAISSE DYNAMITE, SENOR!



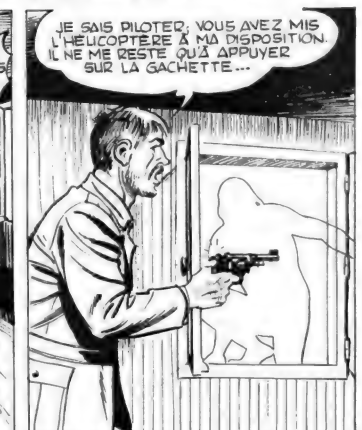
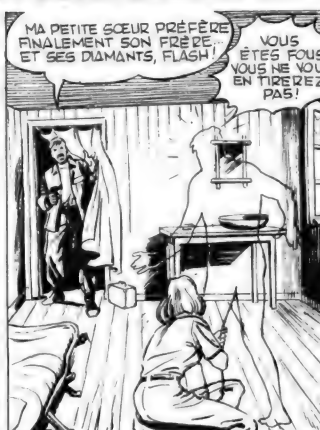
MAINTENANT LA MINE! GRAND BOUM!

J'AI TROUVÉ CE BRIQUET SUR UN DES GARDES, C'EST INDISPENSABLE POUR FAIRE DES BOUMS!



ILS TROUVÈRENT SUR LA COLLINE UN ENDROIT FAVORABLE À L'EXÉCUTION DE LEUR PLAN.

COMMENTONS PAR DEUX BONNES RAFALES POUR FAIRE SORTIR LES RATS DE LEUR TROU. JE NE VEUX MASSACRER PERSONNE.





Troizair, c'est le super-engin à bille Reynolds 3 R modèle 1969 (nouvelle pointe en Reynic inoxydable, nouvelle agrafe anti-arrachement en alliage spécial, nouveau mécanisme de transmission en nylon anti-choc).

Troizair

Reynolds
3R

1^F

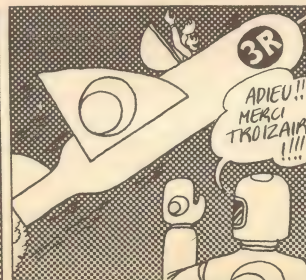
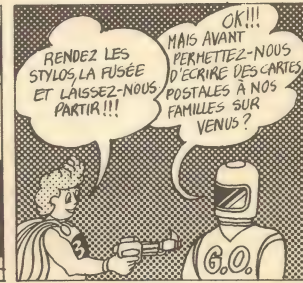
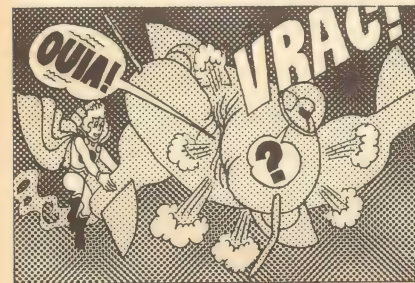
Troizair, c'est aussi le nouveau, le courageux héros d'aventures extraordinaires qui vous feront rire, frémir, bondir!

Troizair, parti à la recherche de la fusée disparue qui contient les stylos 3 R pour les colons terriens sur la Lune, découvre un nuage dissimulant une ville clandestine. Il est abattu par une patrouille inconnue. Nous le retrouvons alors qu'il s'écrase sur la ville.

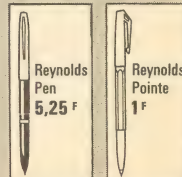
PAR PUR HASARD... TROIZAIR TOMBE LÀ OÙ EST SEQUESTRE L'ÉQUIPAGE DE LA FUSÉE DISPARUE...

C'EST UN VILLAGE DE VACANCES VENUSIEN CLANDESTIN ILS NOUS ONT CAPTURÉS CAR ILS N'ONT PAS DE 3R POUR ÉCRIRE À LEURS AMIS DE VENUS!

SAUVEZ-VOUS PENDANT QUE J'ÉMETTS LEURS SCOOTERS DE L'ESPACE HORS D'ÉTAT DE NUIRE !!!

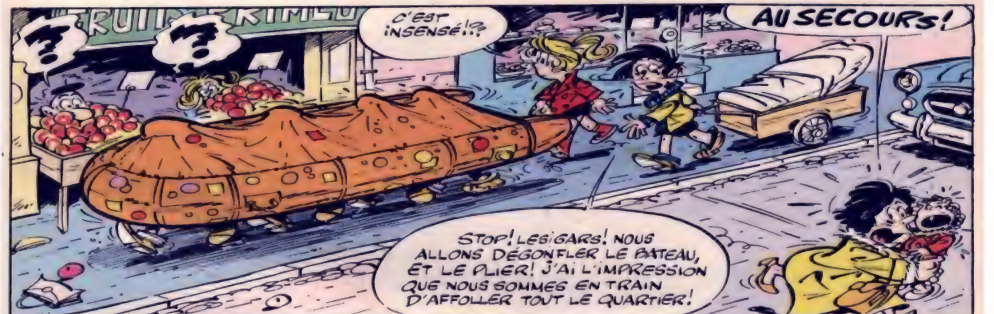
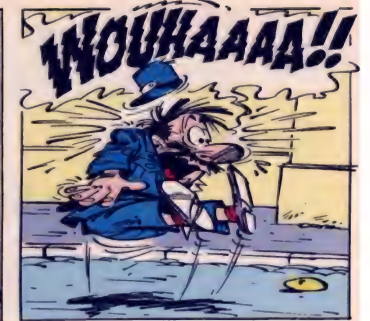


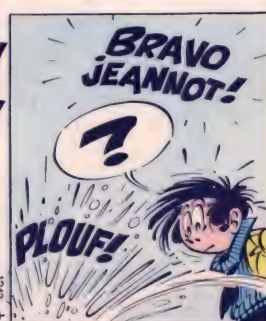
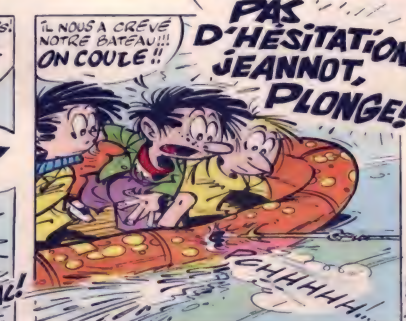
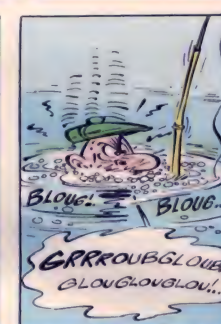
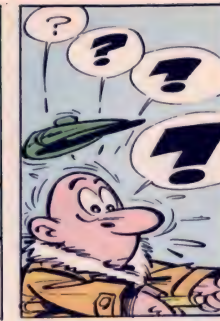
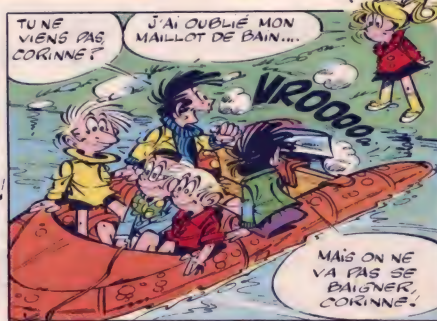
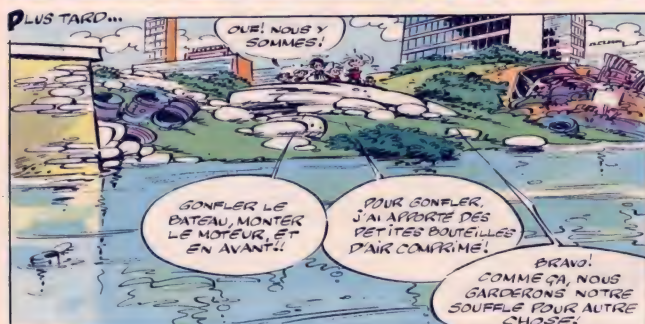
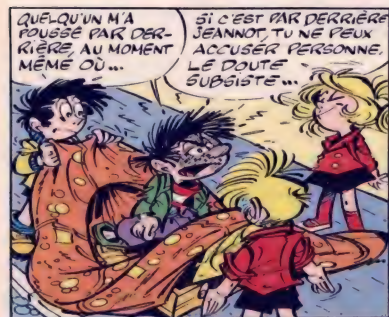
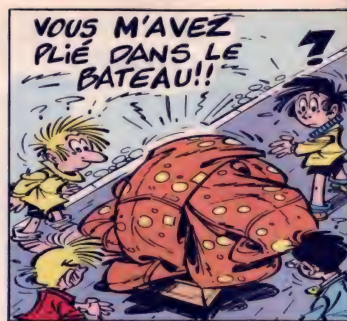
et n'oubliez pas les

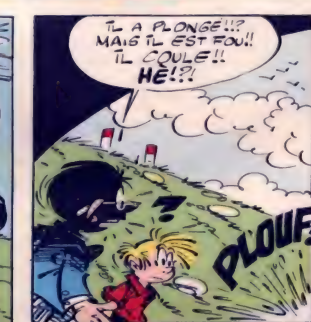
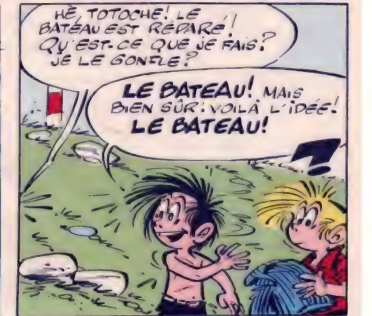
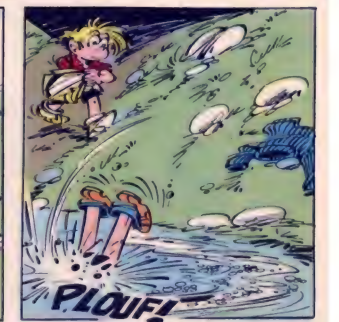
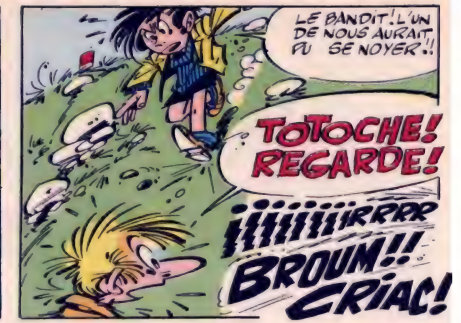
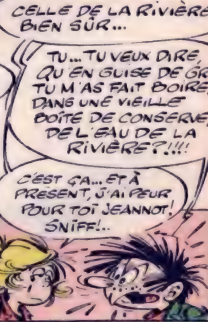
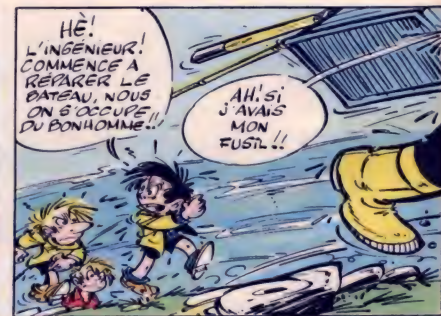
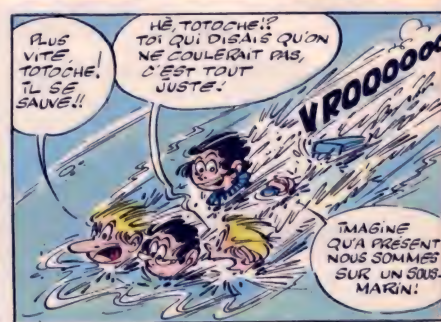


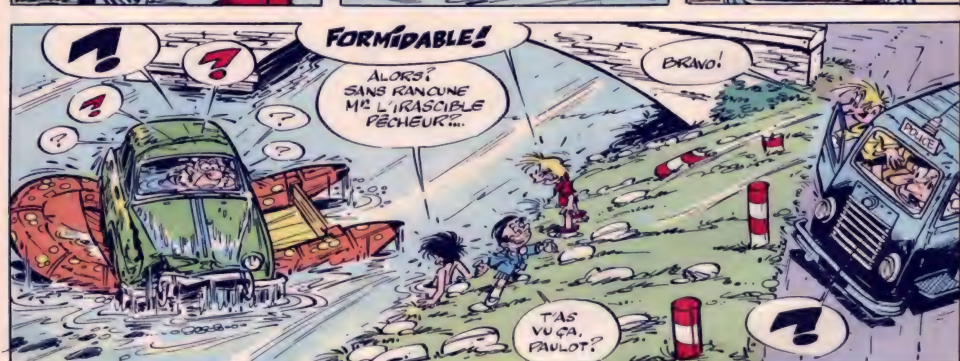
BILLE, PLUME OU POINTE REYNOLDS, C'EST L'ÉCRITURE

UNE AVENTURE DE **TOTOCHÉ** ET SES **COPAINS...**









FIN DE L'ÉPISODE
TEXTES ET DESSINS: TABARY 69

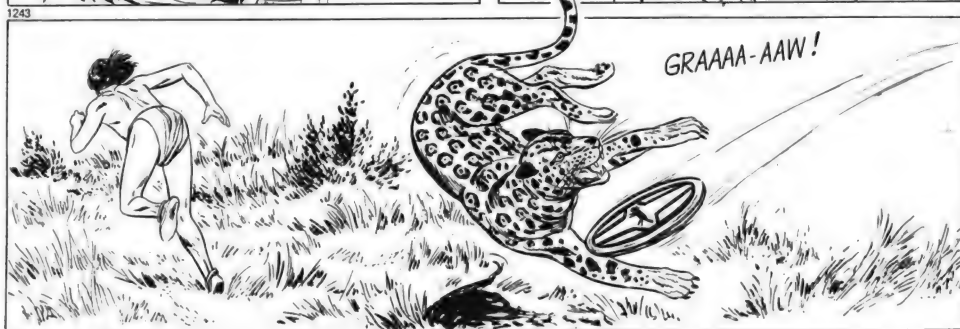
VOUS ÊTES BIEN CURIEUX!

Inutile de regarder par le trou de la serrure pour savoir quel GADGET SURPRISE je vous offrirai LA SEMAINE PROCHAINE!

C'EST UN JARDIN! UN VRAI!... QUI VIT! QUI POUSSE! QUI SENT BON!

un GADGET de PRINTEMPS









MÉFIE-TOI DU SORCIER, LOUP NOIR, IL A LA RANCUNE TENACE.



J'AI TOUT ENTENDU ! TU DOIS PRENDRE UN BUFFALO-HORSE AUX KIWAS. ŒIL-EN-DEDANS SE VENGE.



TU AS LAISSÉ FAIRE. PIED-BRÛLÉ. LES KIWAS NE PARDONNENT PAS.



TU AS LES YEUX HUMIDES. TU AS PEUR QUE LOUP NOIR NE REVienne PAS.



PERSONNE N'A ENCORE RÉUSSI CE "COUP,"⁽¹⁾ PETIT NUAGE.



LE TERRITOIRE DES KIWAS, DRESSEURS DE CHEVAUX A BISONS, ÉTAIT A DEUX JOURS DANS L'EST.

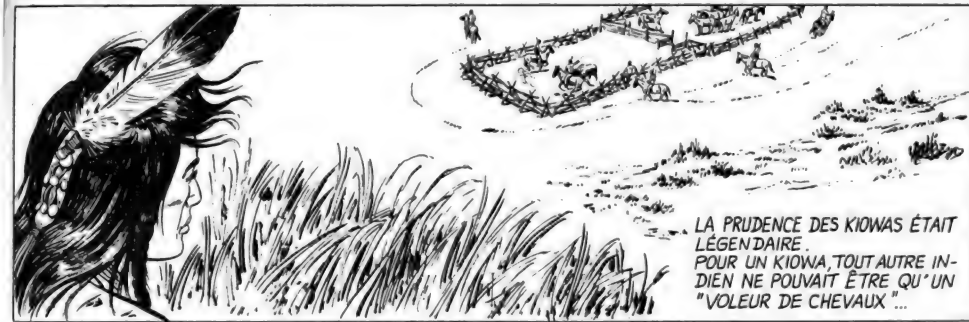


HIA HOO !



HIAA !

HIA-HOO !



LA PRUDENCE DES KIWAS ÉTAIT LÉGENDAIRE. POUR UN KIWAS, TOUT AUTRE INDIEN NE POUVAIT ÊTRE QU'UN "VOLEUR DE CHEVAUX"...



CALME, TOPEE, CALME !

LONGTEMPS, LOUP NOIR DEMEURERA IMMOBILE. IL AURAIT PU ATTENDRE LA NUIT, MAIS L'HONNEUR EXIGEAIT QUE L'ÉPREUVE EUT LIEU AU GRAND JOUR.



TU ES PLUS RAPIDE QUE N'IMPORTE LEQUEL DE CES BUFFALO-HORSES, SHINOOK.



CELUI-CI SERA LE MEILLEUR DE TOUS : IL A UNE ÉTOILE SUR LE FRONT.



IL ARRIVE QUOI ?

LE BUFFALO-HORSE POINTAIT SES OREILLES COURTES...

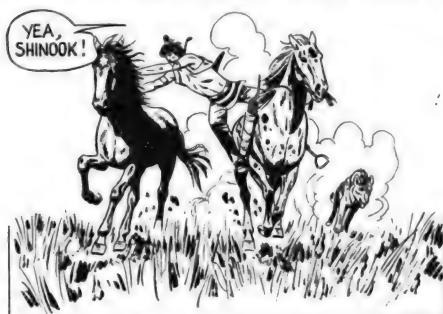


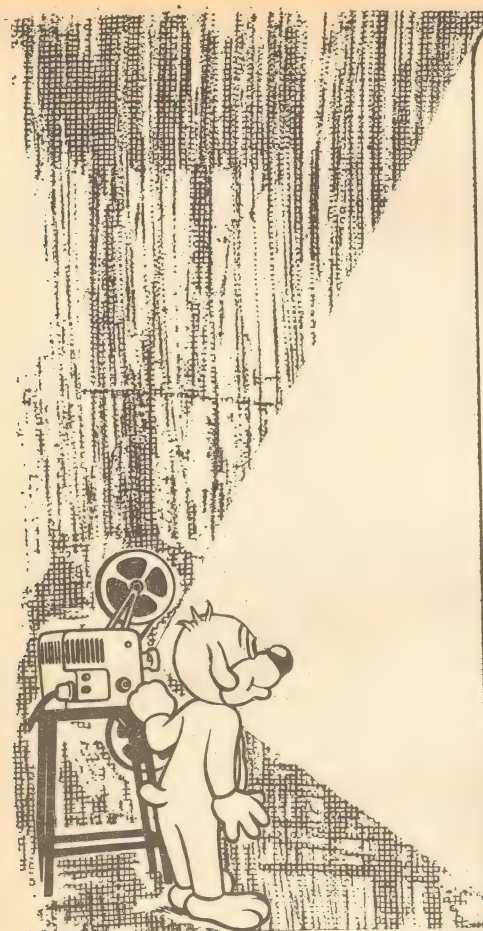
UN CHEVAL POURCHASSÉ...

IL DEVINA EN ARRIÈRE LE BOND D'UN COUGAR OU D'UN LOUP...

(1) LES INDIENS DONNAIENT LE NOM DE "COUP" A CETTE ÉPREUVE. TERME EMPRUNTÉ AUX TRAPPEURS FRANÇAIS.







CETTE SEMAINE, PIF SE SURPASSE
IL VOUS OFFRE UN POSTER GADGET

OUI! MAIS UN POSTER PAS
COMME LES AUTRES. REGAR-
DEZ-LE, AUX QUATRE COINS,
IL Y A UN MÉDAILLON BLANC.

PRENEZ UN CRAYON NOIR
OU, SI VOUS VOULEZ PER-
SONNALISER VOTRE POSTER,
PRENEZ UN CRAYON DE COU-
LEUR, PASSEZ-LE LÉGÈRE-
MENT SUR LES MÉDAILLONS,
IL APPARAÎTRA ALORS QUAT-
RE PORTRAITS DE CHAM-
PIONS AUTOMOBILE.

MAINTENANT, VOTRE POS-
TER EST PRÊT. METTEZ-LE
DANS VOTRE CHAMBRE,
VOS COPAINS QUI NE
CONNAISSENT PAS EN-
CORE PIF N'EN CROIRONT
PAS LEURS YEUX.

En plus du gadget surprise, PIF vous offre
un **SUPER-GADGET** extraordinaire.

Pour l'obtenir gratuitement, vous trouverez chaque semaine
un bon comme celui de la page 2.

Détachez-le et conservez-le précieusement.
TOUTES LES 8 SEMAINES vous pourrez
avoir ainsi un nouveau super-gadget!...

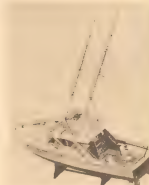


LE JOURNAL



AVEC LE JEU CONCOURS PRIME
GAGNEZ 250 F ET
UNE MAGNIFIQUE MAQUETTE LINDBERG

Maquette géante de 760 mm de long



SOMMAIRE

pages

60 LE PENSE-JEU : Une rubrique à
conserver pour ne jamais s'ennuyer.

**VOUS ÊTES LE VAIN-
QUEUR** : Dix anomalies à
l'arrivée d'une course cycliste.

CINÉGRAMME : Un film-mystère
sans décors ni accessoires.

61 LE CINQ EN UN : Sur le thème de
« Perrette et le pot au lait », 5 jeux dans
un dessin.

62 A DEMI-MOTS : Serez-
vous le plus rapide pour com-
pléter ces six groupes de
mots.

		FE
		VE
		MP
		GE

CE QUE PARLER VEUT DIRE :
Avoir de l'étoffe? Il n'y a pas que les
marchands de tissus qui en ont...

LES MOTS FRANGLAIS : Here
Français spoken.

63 JEU DES BULLES : A l'abor-
dage! Tout se heurte, même
les mots. Replacez-les!

MAGIE : Un fameux coup de doigt.

64 LE ZOO : Les animaux ont l'air étrange!
Qu'en pensez-vous?

pages

65 JEU A POINTS : Où ce volatile
a-t-il mis les pattes?

COLLEZ VOS AMIS : Avec 6 ques-
tions insolites.

66 LA PAGE TEST : Pourriez-
vous être un bon détective?

67 ÉNIGME : Aidez Ludovic, détective
privé, à débrouiller cette enquête.

68 LE GRAND JEU : Une évasion sen-
sationnelle. Vous pourrez être tour à
tour évadé ou gardien.

70 LE JEU CONCOURS PRIMÉ :
Découvrez le nom d'un personnage
célèbre et vous gagnerez 250 F et un
bateau de pêche sportive Chris-Craft
(maquette Lindberg). Ce modèle extra-
ordinaire de précision et de finesse,
comprend tous les accessoires chromés
et les pièces transparentes nécessaires
au montage complet.

72 MOTS CROISÉS : Avez-
vous déjà fait un mot croisé
sans définitions?



73 Un golf miniature pour jouer
chez vous.

74 SOLUTION DES JEUX.

le PENSE JEU

Chaque semaine, le pense-jeu vous propose des idées pour toujours vous amuser ! Collectionnez-les, cela vous fera une réserve intarissable de distractions.

SI VOUS ÊTES SEUL...

LES BAGUETTES CHINOISES

Prenez deux baguettes chinoises ou, à défaut, deux stylos-billes de modèle courant à manche transparent. Par ailleurs, disposez près de vous, sur la table, un petit monticule de haricots, ou, si vous vous sentez très adroit, des lentilles ! Il s'agit de transporter les haricots, un à un, à l'aide des baguettes de l'endroit où ils se trouvent à une assiette que vous aurez placée à environ cinquante centimètres du tas. Essayez !

SI VOUS ÊTES PLUSIEURS...

LA COURTE PAILLE

se joue avec des brins de paille, des bouts de raphia, de ficelle, etc. Il faut un brin très court, un brin très long que le meneur de jeu repliera dans sa main pour en cacher la longueur, et autant de brins de longueur égale qu'il y a de joueurs. Le meneur de jeu prend toutes les « pailles » dans sa main et fait tirer un brin à chacun de ses camarades. Celui qui a tiré le brin le plus long reçoit cinq jetons du meneur de jeu, les autres donnent à ce dernier un jeton pour un brin normal, trois jetons pour le brin le plus court. Quand tous les joueurs ont été meneur de jeu, on fait les comptes : le gagnant est celui qui a « récolté » le plus grand nombre de jetons. **Remarque** : les jetons peuvent être remplacés par des cailloux ou tous autres petits objets.

LE JEU DES ANOMALIES



En regardant ce dessin, vous pouvez facilement vous imaginer que vous êtes le vainqueur et que la petite fille qui vous attend sous la banderole va vous remettre personnellement le petit bouquet rituel.

Troublé par votre victoire et par les acclamations, vous n'avez peut-être pas remarqué que la scène comporte de nombreuses erreurs. Lesquelles ?

(Solution page 74.)

CINEGRAMME



Voici un petit film à deux personnages, en six images. Accessoires et décors ont été supprimés, il ne reste plus que les gestes des deux personnages. Pouvez-vous dire de quelle scène il s'agit ?

Solution page 74

Cinq EN UN

par O. A. Grandjean

Sur les traces de La Fontaine... Si Perrette n'avait pas cassé le pot au lait... Imaginez ce qui aurait pu arriver ! Mais elle l'a cassé !

VOICI 5 JEUX EN 1

1. Vous connaissez bien la fable. Vous trouverez sans peine cinq anomalies.

2. Découvrez ensuite, parmi les fleurs du sentier, celle qui est exactement pareille à la fleur que porte notre laitière.

3. Reconstituez le pot si malencontreusement brisé.

4. Donnez le titre d'un conte bien connu, qu'évoquent ici deux éléments de notre dessin.

5. Observez bien le dessin pendant une minute. Vous répondrez sans peine à la dernière question, après avoir caché la page, bien entendu.

A. Combien de poussins entourent la poule ?

B. La cheminée de la maison est-elle à droite, à gauche ou au milieu du toit ?

C. De combien de wagons est composé le petit train (wagons seulement) ?

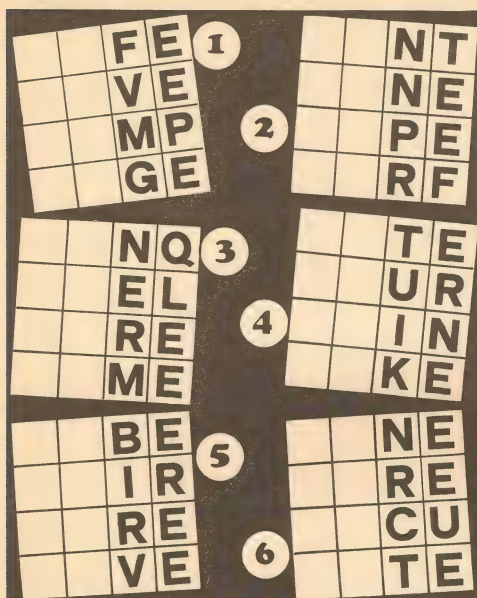
D. Dans quelle partie de la page se trouve le cheval ?

A vous de trouver

Solution page 74.



A DEMI MOTS



Voici six groupes de mots de quatre lettres.

Tous ces mots sont incomplets car il manque les deux premières lettres.

Quelles sont ces deux premières lettres ? Pour chaque groupe, elles sont toujours les mêmes.

Si j'avais écrit, par exemple :

..LE — ..IS — ..ER — ..NE, les lettres manquantes étaient F et I. Ce qui aurait donné :

FILE — FILS — FIER — FINE.

Solution page 74.

Charades

Mon premier me porte en avant
Mon second entrelace des fils
Mon troisième n'est qu'à moitié yéyé!
...Et mon tout fait naître des éclairs
sans se servir de la foudre !

Mon premier n'est pas froid
Mon second se relève quand il fait froid
Mon troisième est une exclamation
...Et mon tout se boit de préférence
par temps froid.

Mon premier plaça quelque part
Mon second est oui en espagnol
Mon troisième s'installe sur une portée
Mon quatrième se perche sur la haie
...Et mon tout se trouve en Amérique.

Solution page 74.

Ce que parler veut dire...



Voici quelques expressions utilisées couramment. Nous vous proposons trois définitions. Quelle est la bonne ?

METTRE SUR LA SELLETTE

1. Mettre les bouteilles en rayons.
2. Questionner longuement quelqu'un.
3. Monter en selle.

AVOIR DE L'ÉTOFFE

1. Avoir des tissus en réserve.
2. Avoir de hautes capacités.
3. Être emmitoufflé.

ÊTRE COUSU D'OR

1. Avoir des vêtements cousus avec des fils d'or.
2. Être très riche.
3. Avoir une blessure recousue avec des agrafes dorées.

Solution page 74.

JEU DU FRANGLAIS

Dans ce texte, 7 mots anglais couramment utilisés dans la langue française, ont été employés. Retrouvez-les et dites-nous par quel mot français vous pouvez les remplacer. L'autre jour, faisant mon shopping, je stoppe devant le Drugstore « Fantastic shop ».

À la vitrine, était présenté un livre qui est le best-seller des romans policiers. Je rentre, et m'adressant au vendeur :

— « RAZZIA SUR HONG-KONG », est-ce vraiment le policier dont tout le monde parle ? Je suis un fan du livre à suspense.

— Je ne sais pas, répond le vendeur, je n'ai pas eu le temps de lire cet ouvrage.

— Comment, vous vendez des livres et vous ne les lisez pas ?

— Si j'étais pharmacien, exigeriez-vous de moi que je goûte toutes mes drogues ?

Solution page 74.

DES BULLES SUR LA MER

Les cris et les vociférations se mêlent, au cours de cet abordage aux coups de canons et au fracas des mâts brisés. Les pirates crient des phrases qui, tout en étant souvent « définitives » ont été assez mal attribuées par Gring. Remettez tout dans l'ordre en rendant à chaque personnage la bulle qui lui appartient.

Solution page 74.



UN FAMEUX COUP DE DOIGT

Un tour fantastique avec un minimum de matériel : un élastique.

Le tour est simple mais personne n'en croira ses yeux !

Allongez votre médium (fig. 1). Prenez l'élastique avec la main gauche et faites-le passer au-dessous du médium, sans le croiser (fig. 2). Ramenez l'élastique au-dessus du médium et tirez légèrement pour placer l'extrémité de votre index dans la boucle (fig. 3).

Demandez à quelqu'un de tenir le bout de votre doigt. Il vous suffit d'incliner légèrement l'extrémité du médium pour qu'elle se dégage de la boucle la plus proche (fig. 4). Aussitôt l'élastique saute, votre index est libéré (fig. 5) et seul l'autre doigt est encerclé !

C.-M. LAURENT



ZOO BIZARRE

Par Alain THIERRY



Dans ce jardin zoologique, il y a beaucoup de choses étranges. Lesquelles ?

Solution page 74.

Collez vos amis

par Monsieur ASTUS

Voici six questions pour coller vos parents et amis. Pour y répondre, il n'est pas nécessaire d'être "savant". Il suffit de posséder un peu de bon sens et de savoir dépister les astuces.

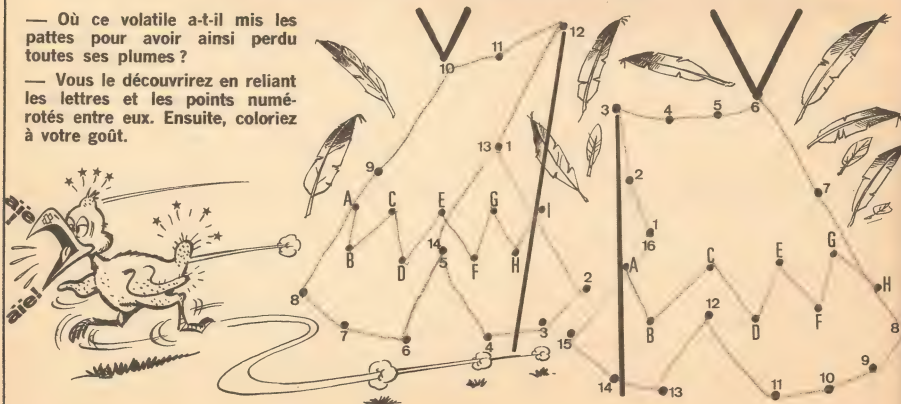
1. Pourquoi un chat, en entrant dans une pièce, regarde-t-il à droite, puis à gauche ou bien à gauche, puis à droite ?
2. Il y a seize oiseaux sur une branche. Un chasseur tire et en tue deux. Combien reste-t-il d'oiseaux sur la branche ?
3. La baleine est-elle le plus gros des poissons ?
4. Qu'est-ce que l'on peut essuyer sans torchon ni serviette ?
5. Qu'est-ce qu'un indien cheyenne porte sur la tête ?
6. Après un copieux repas un homme peut manger une douzaine d'huîtres. Combien peut-il en manger quand il est à jeun ?
7. Dans quelle sorte de bouteille ne peut-on pas verser de vin ?
8. Quel tailleur n'emploie ni fil ni aiguille ?

Solution page 74.

JEU A POINTS

— Où ce volatile a-t-il mis les pattes pour avoir ainsi perdu toutes ses plumes ?

— Vous le découvrirez en reliant les lettres et les points numérotés entre eux. Ensuite, coloriez à votre goût.



Le coup de vent

PAR ALAIN THIERRY



Un vent violent a soufflé dans l'espace et dans le temps, et voici que les chapeaux de ces douze personnages s'envolent en tourbillonnant. Rendez à chacun (numéroté de 1 à 12) le chapeau (de A à L) qui lui appartient.

Solution page 74.

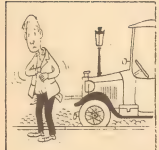
LE
TEST
DE
ROGER
DAL

15 QUESTIONS ET 3 ÉNIGMES VOUS DISENT SI VOUS POURRIEZ ÊTRE DÉTECTIVE

Pour être un bon détective, il ne suffit pas d'avoir l'œil (et le bon), il faut être également pourvu de solides qualités comme le sang-froid, la mémoire, le sens de l'observation... et le courage évidemment.

Avez-vous ces qualités qui font les « fins limiers », émules de Sherlock Holmes, de Lemmy Caution, d'Hercule Poirot et de tous les « chevaliers anti-crimes » ?

Les 12 questions et les 3 énigmes que voici vont vous le dire.



- Un fils a-t-il les mêmes empreintes digitales que son père ?
- Quand vous lisez un roman policier ou que vous voyez un film à suspense, devinez-vous en général le criminel bien avant la fin ?
- Quand on vous présente cinq personnes nouvelles en même temps, vous souvenez-vous ensuite de leurs noms ?
- Avez-vous toujours sur vous un carnet et un crayon ?
- Racontez-vous volontiers les petits secrets qu'on vous confie ?
- Étant détective, si vous vous apercevez que votre meilleur ami est un voleur, l'arrêteriez-vous ?
- Aimez-vous le chocolat ?
- Un raté de moteur vous fait-il sursauter ?
- Connaissez-vous la différence qu'il y a entre un pistolet et un revolver ?
- Quand on a fouillé dans vos « affaires », vous en rendez-vous compte ?
- Pouvez-vous dire quel est l'auteur des romans policiers dans lesquels agit Sherlock Holmes ?

Oui Non



- Avez-vous trouvé la solution à l'énigme policière de la p. 67 ?
- Des personnes de votre famille vous demandent-elles assez souvent de retrouver un objet égaré dans la maison ?
- Êtes-vous facilement découragé par l'insuccès ?
- Avez-vous remarqué que la question n° 7 n'a aucun rapport avec le sujet de ce test ?

Oui Non

ET VOICI LES TROIS ÉNIGMES QUE VOUS DEVEZ MAINTENANT RÉSOUDRE :

1^{re} ÉNIGME. Une maison isolée. Il a neigé. En arrivant aux abords de cette maison où se cache un dangereux criminel, vous voyez des traces de pas dans la neige, allant de l'extérieur jusqu'à la porte. Pas de traces de pas de retour. Or, la maison est vide. Comment expliquez-vous cela ?

2^e ÉNIGME. L'espion dit qu'il a caché le document volé à la Bibliothèque Municipale, entre les pages 43 et 44 du livre portant le n° 10 564. Il ment. Pourquoi ?

3^e ÉNIGME. Il y a, sur la plage, des traces de pas dans le sable qui s'arrêtent net à cinquante centimètres du flot. Et aucune trace de pas de retour. Pourquoi et comment ?

Marquez un point chaque fois que vous avez répondu « OUI » à l'une des questions suivantes : 2, 3, 4, 6, 9, 10, 11, 13, 15. Un point également pour « NON » à : 1, 5, 8, 12, 14.

FAITES LE TOTAL DE VOS POINTS.

Puis, allez « voir » aux solutions pour établir si vous avez trouvé la bonne solution pour chacune des énigmes : 3 points par solution exacte.



ENIGME...

Chaque semaine, Ludovic détective privé vous invite à mener l'enquête avec lui. Serez-vous dénouer cette énigme ?

UNE AUTO-DISPARITION

Par Moallie



1. M. Antoine est venu trouver Ludovic.



2. Ils sont allés sur les lieux de la disparition.



3. Ludovic examine le quartier avec attention.

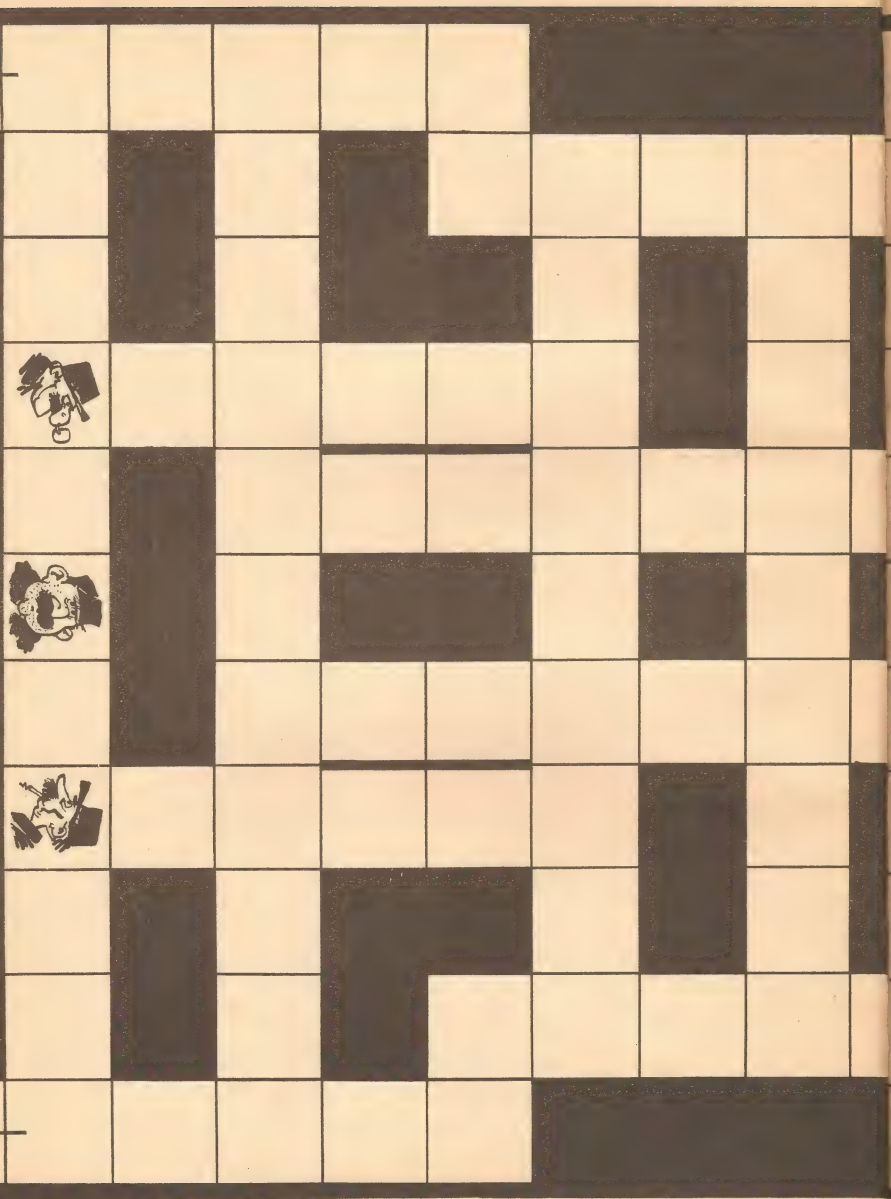


4. Finalement, il abandonne ses recherches et pense que l'assurance ne remboursera rien.

5. POURQUOI LUDOVIC ARRIVE-T-IL A CETTE CONCLUSION ?

Solution page 74.

SORTIE



L'EVASION



COMMENT Y JOUER ?

Vous pouvez jouer au jeu de l'évasion à 2, 4, 6 ou 8 joueurs, en deux équipes.
2 joueurs = 3 pions par joueur;
4 joueurs = 2 pions par joueur;
6 joueurs = 1 pion par joueur;
8 joueurs = 1 pion par joueur. Munissez-vous également d'un dé.

LE DÉPART

Il s'agit pour les prisonniers de s'évader par les deux sorties possibles et ceci malgré les gardiens.

1. Placez les prisonniers sur la case représentant un bagnard.
2. Placez les gardiens sur les cases représentant des gardiens. (Pour les parties où il y aura 4 gardiens, placez le 4^e où vous le désirez, sur la même rangée.)
3. Ce sont les prisonniers qui jouent les premiers. Jetez votre dé et faites avancer chaque pion d'autant de cases que le dé l'indique. Les pions se déplacent dans n'importe quel sens; mais ils ne peuvent franchir les cases noires et les gros traits. Il faut donc contourner ces obstacles.
4. C'est alors aux gardiens de partir. La marche des gardiens est semblable à celle des prisonniers.

LA MARCHÉ DU JEU

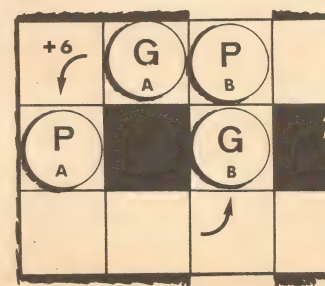
- Un prisonnier bloqué entre 2 gardiens se retire du jeu.
- Les pions ne se « prennent » pas, mais les gardiens ont la possibilité de repousser les prisonniers. (Dans la figure ci-contre, le gardien (G) en position A fait 6. Il oblige le prisonnier (P) à se porter en position B).
- Si un gardien est bloqué entre 4 prisonniers, il se retire du jeu.

LES VAINQUEURS

Les gardiens sont déclarés vainqueurs si au moins 2 prisonniers ont été repris ou repoussés dans leur cellule.

Les prisonniers sont vainqueurs si 2 d'entre eux ont réussi à s'échapper.

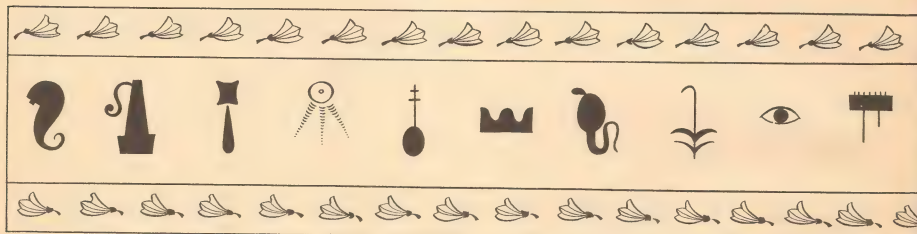
CELLULES



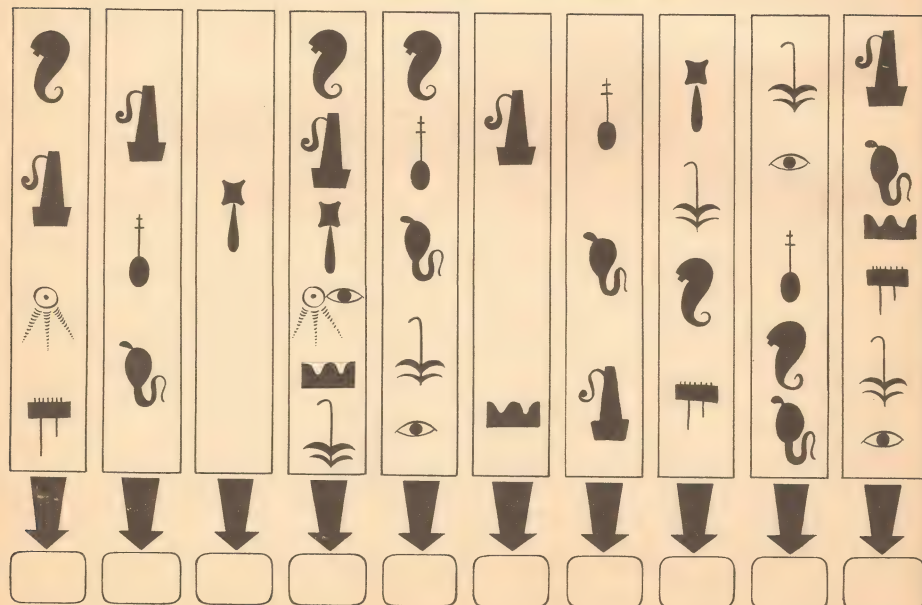
Le jeu-concours primé Le secret des hiéroglyphes

PAR O. A. GRANDJEAN

LE CODE



LA FRESQUE SECRÈTE



GAGNEZ 250 F ET UNE MAQUETTE GÉANTE

Lindberg offerte par
Jouet Rationnel
en découvrant

LE SECRET DES HIÉROGLYPHES

Chaque hiéroglyphe dans la fresque du haut représente le nom d'un animal. Ce sont, en partant de la gauche : LE LION, L'ALOUETTE, LA FOURMI, LE LOUP, LE CANARD, LA TORTUE, LE RENARD, LE PIGEON, LE HÉRON et LE LIÈVRE..

Ainsi chacune des dix tablettes (au bas de la page à gauche) groupe les animaux dont le nom comporte une lettre commune. En composant ces noms, vous devez découvrir quelle est cette lettre. Car c'est elle que vous allez inscrire dans la case désignée par une flèche et située sous la tablette. Lorsque vous aurez découvert les dix lettres correspondant aux dix tablettes, vous aurez du même coup trouvé le nom de notre personnage qui a quelque chose de commun avec les dix animaux.

Ensuite vous classerez les dix animaux selon vos préférences en inscrivant vos réponses sur le bulletin-réponse ci-dessous.

Vous placerez en tête de liste celui que vous aimez le plus, que vous trouvez le plus sympathique. Vous donnerez la seconde place à celui qui, ensuite, vous plaît le plus... et ainsi de suite... en plaçant au dixième rang celui qui vous plaît le moins. Inscrivez le nom du personnage et des animaux en majuscules.

ATTENTION

Avant de commencer
lisez attentivement ce
RÈGLEMENT

Le gagnant sera celui qui, ayant trouvé les noms exacts du personnage et classé par ordre de préférence les dix animaux, aura fourni une liste de préférence semblable à celle qui aura été établie par un jury formé de : Georges RIEU, rédacteur en chef, Roger DAL, Jean OLLIVIER, Roger LECUREUX.

S'il n'y a pas de liste exactement semblable à celle du jury parmi les réponses des concurrents, le gagnant sera celui qui aura fourni la liste la plus proche.

En cas d'ex-æquo, le jury posera une question écrite aux lauréats pour les départager.

Il ne sera tenu compte que des réponses écrites sur le bulletin-réponse de « PIF ». Plusieurs envois sont admis, mais il faut qu'ils soient tous écrits sur un bulletin-réponse publié par « PIF ».

Inscrivez très lisiblement vos nom et adresse et les noms des animaux (tout cela en lettres majuscules).

Quand vous aurez bien rempli votre bulletin, découpez-le, placez-le sous enveloppe suffisamment affranchie et postez-le à l'adresse suivante :

LE JEU PRIME DE « PIF » N° 1243
B. P. PARIS 90-10

où il devra parvenir avant le lundi 31 mars, à minuit, le cachet de la poste faisant foi.

Il ne sera pas tenu compte des envois parvenant après cette date.

La solution et le nom du gagnant seront publiés dans le numéro 1249 du 10 mai 1969.

Le fait de participer à ce jeu-concours implique, de la part des concurrents, l'acceptation pure et simple de ces règles ainsi que des décisions qui pourront être prises par le jury ci-dessus désigné.

Les membres du personnel des Editions Vaillant, de l'Imprimerie Montsouris, ainsi que leurs familles ne peuvent participer à ce concours.

..... Découpez suivant le pointillé
NOM..... Prénom..... Age.....

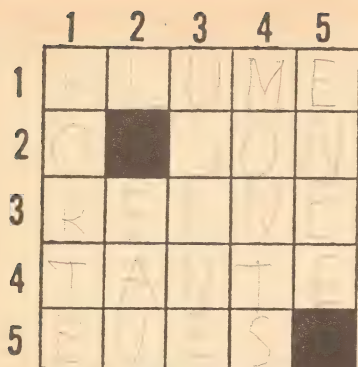
Rue..... N°.....

Ville..... Département.....

NOM DU PERSONNAGE

Voici la liste des animaux
classés par ordre de préférence

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----



LES MOTS CROISES

HORIZONTALEMENT : 1. Sur le dos de l'oiseau. — 2. On le met dans la pâtée des canards. — 3. Est la femme du roi. — 4. Vous êtes son neveu ou sa nièce. — 5. Obtenues.

VERTICALEMENT : 1. Elle ferme une pièce. — Elle n'est pas toujours potable. — 3. C'est un très grand atelier. — Montagnes de faible hauteur. — Prince de la ville de Troie, Héros de Virgile.

(Solution page 74.)

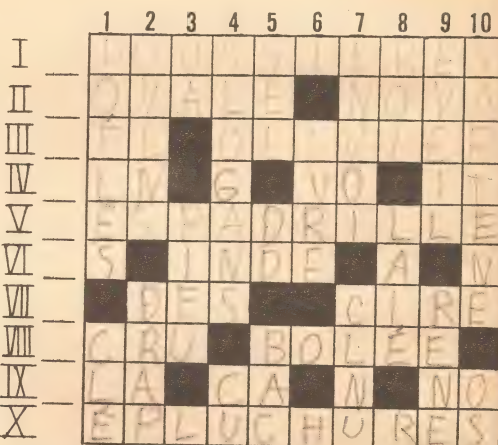
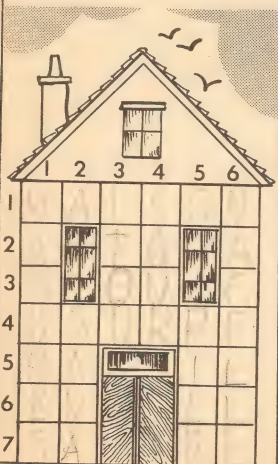
"SANDEF"

Voici un problème de mots croisés « pas comme les autres ».

En effet, il ne comporte pas de définitions. Pour le résoudre il suffit de loger dans la maison (c'est-à-dire de placer dans la grille) tous les mots que voici :

MASURES. MAISON. TÂ. OU. SANA. USURPE. DE. RA. NACELLE. PIED. SOUR. ITOU. EL. EN. SA. IL.

Ce problème SANDEF (sans définitions) est facile. Nous vous proposerons au cours des prochaines semaines des combinaisons plus difficiles.



HORIZONTALEMENT : 1. Donnent naissance à des moutons qui ne sauteront jamais dans la casserole. — 2. Forme de cocotte. Étoile à éclat variable. — 3. On les trouve (en cherchant bien!) dans le persil. Ses fruits fournissent une huile appréciée. — 4. En épelant : prénom féminin. Tête de volaille. Bout de fruit. — 5. Chaussure souple à semelle de corde. — 6. Ce pays approvisionne la cuisinière en riz, thé et épices. — 7. Peuvent se mettre au doigt quand on recoud le ventre de la poule farcie. N'est guère utilisée pour l'entretien du sol de la cuisine. — 8. Pas encore passé au feu. Il faut l'attraper par les oreilles si l'on veut boire le cidre. — 9. Donne le ton. Adjectif démonstratif. Abréviation de numéro. — 10. Se jettent à la poubelle.

VERTICALEMENT : 1. Ce n'est pas un signe de paresse que de les avoir dans la main à l'heure des crêpes! — Un bon tirage dépend de la façon dont on la tourne. — 2. Finissent souvent sur la broche. Est plus utile dans la chambre que dans la cuisine. — 3. Voyelles. Utile pour faire une clôture. — 4. Ils peuvent influencer la cuisinière sensible à la publicité. Symbole de cuivre. — 5. Condiment. Chiffres romains dont l'addition donne un total de mille. Objet à usages multiples qui permet de faire la vaisselle, de prendre une douche, de passer une rivière et... d'entrer en faculté. — 6. Celui qui l'est de joie, n'a rien à redouter de l'alcootest. — 7. Le coup qui le provoque marque le début de la partie. N'est admis dans la marmite que s'il est de girofle. — 8. Celui de la cuisine est incontestablement le chef. Mère des marçassins. — 9. Signifie la fin du repos. Prénom de Chateaubriand. — 10. Ville du Sud-Est de la Corse. Se met dans le pot-au-feu quand il est à moelle.

(Solution page 74.)

FABRIQUEZ-VOUS LE GOLF MINIATURE

Pour réaliser ce jeu passionnant, munissez-vous de :

- 1 pot de petit suisse B.
- 1 grand crayon noir C.
- 1 bouchon de liège D.
- 1 bille E.
- 1 planchette de bois F (40 cm x 30 cm).
- 6 clous.

Aidez-vous des figures de gauche pour reproduire à l'échelle double. Collez-les sur du papier cartonné. Découpez les 4 éléments. Pliez la partie hachurée. Les figures 1, 2, 3 et 4 de droite vous aideront à former chaque jeu.

MONTAGE :

Le modèle 1 : Aucune difficulté, pliez selon le modèle. Consolidez l'arrondi avec du scotch et placez 3 clous de façon à augmenter les difficultés.

Le modèle 3 : Placez et collez, aux endroits indiqués, 2 morceaux de pot de petit suisse, découpés selon le modèle B qui servira d'obstacles.

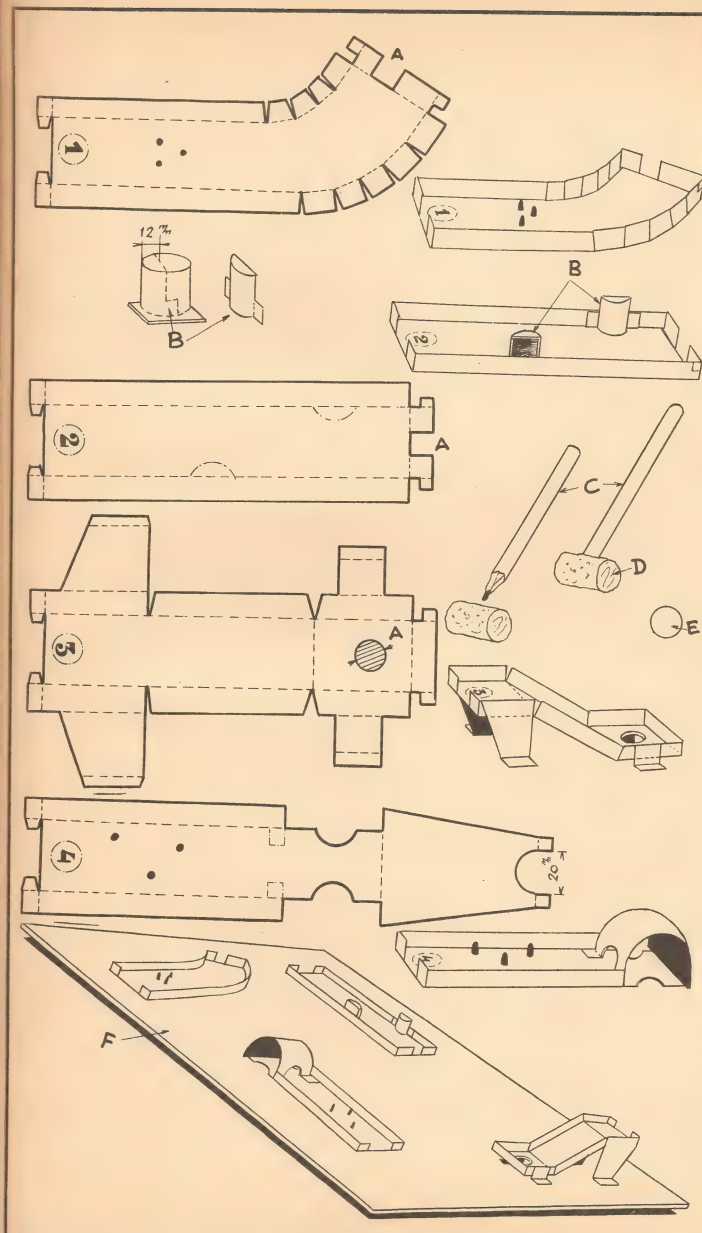
Le modèle 3 : Formez le couloir de descente.

Le modèle 4 : Rabattez la languette côté 20 mm. Collez aux endroits du pointillé et placez 3 clous afin de rendre le parcours plus compliqué.

Placez et collez ces 4 couloirs de jeux sur la planchette de bois F.

Munissez-vous d'autant de billes qu'il y a de joueurs. Placez votre bille à la place numérotée. Il convient de lancer la bille dans chaque passage A en moins de fois possible.

Celui qui marquera le moins de points sera le vainqueur de la partie.



SOLUTION DES JEUX



PAGES

60 ANOMALIES A L'ARRIVÉE

- Le bonhomme en veste blanche à l'extrême gauche a trois bras.
- Toujours à gauche, le personnage au béret a un gilet à droite et une veste à gauche.
- Le drapeau du mât de gauche flotte en sens contraire de la fumée et des autres drapeaux.
- Le « N » de la banderole est à l'envers.
- L'un des drapeaux de droite a la pointe au bas de la hampe.
- Le vasistas de la maison de droite ouvre à l'envers.
- L'un des volets a le cœur en bas.
- La petite fille à droite a des chaussettes différentes.
- Le gendarme a un double boutonage à sa tunique.
- Et le petit chien a une patte d'oiseau (le pauvre).
- Et s'il y a d'autres fautes que je ne vous ai pas signalées, dénoncez-moi aux gendarmes...

CINÉGRAMME

L'automobiliste s'arrête devant le pompiste qui attendait. Il fait mettre de l'essence dans son réservoir, il paie et il démarre salué par le pompiste... qui se met de nouveau à attendre un client.

61 LE CINQ EN UN

Les cinq anomalies.

1. Les cheveux de Perrette ne sont pas attachés de la même façon des deux côtés.
2. Il est sorti un chat du pot brisé. (Ce chat n'existe pas dans la fable).
3. Ni la traction à vapeur, ni les trains n'étaient encore créés au temps où vivait La Fontaine.
4. L'un des poussins n'a qu'une seule patte.
5. L'une des chausseries de la laitière a perdu sa boucle.

PUZZLE



JEU DES FLEURS

La fleur pareille à celle que tient Perrette se trouve dans le bas, à droite du dessin.

LE TITRE DU CONTE

Il s'agit du « Chat Botté » évoqué dans cette scène par le chat et la paire de bottes rangée non loin de la maison. La dernière question est une question piège, car il n'y a pas de cheval dans cette scène.

62 CHARADES

1. PAS - TISSE - YÉ (Patissier). — 2. CHAUD - COL - AH! (Chocolat). — 3. MIT - SIS - SI - PIE (Mississippi).

JEU DU FRANGLAIS

SHOPPING : Faire des courses, achats. — STOPPER : Arrêter. — DRUGSTORE : Magasin. — FANTASTIC-SHOP : La boutique fantastique. — BEST-SELLER : Le mieux vendu. — SUSPENSE : Attente angoissée. — FAN : Amateur.

CE QUE PARLER VEUT DIRE :

Mettre sur la sellette : (2). — Avoir de l'étoffe : (2). — Être coussu d'or : (2).

A DEMI-MOTS

1. CAFÉ 2. CENT 3. CINQ 4. COTE 5. CUBE 6. ACNÉ
- CAVE CÈNE CIEL COUR CUIR ACRE
- CAMP CÈPE CIRE COIN CURE ACCU
- CAGE CERF CIME COKE CUVE ACTE

63 DES BULLES SUR LA MER

- 1: G - 2: H - 3: E - 4: B - 5: A - 6: I - 7: C - 8: F - 9: D

PAGES

64 COLLEZ VOS AMIS

1. Parce qu'il ne peut pas regarder des deux côtés en même temps. — 2. Il ne reste pas d'oiseau car le coup de feu les a tous fait s'envoler. — 3. La baleine n'est pas un poisson mais un mammifère. — 4. Un affront. — 5. Des cheveux comme tout le monde. — 6. Une seule huître car, ensuite, il n'est plus à jeun. — 6. Celle qui est déjà pleine de vin. — 8. Le tailleur de pierre.

ZOO BIZARRE

L'enfant est en cage. — Une autruche a deux doigts aux pattes. — La licorne est un animal légendaire. — Le cobra ne porte pas de lunettes sur le nez. — Il y a un ours en peluche. — Un insecte a trois paires d'ailes. — Un crocodile ne peut pas faire le beau. — Le chameau annoncé est un dromadaire. — On lui a mis d'ailleurs des oreilles de chien. — Et des sabots. — Il n'est pas carnivore. — Le castor a ici une queue de poisson. — Le zèbre est à carreaux. — La chimpanzé ne doit pas avoir de queue.

66 TEST

Voici d'abord la solution des énigmes :

- 1^{re} énigme. — Le malfaiteur est sorti de la maison à reculons.

2^e énigme. — Les pages 43 et 44 sont les deux côtés du même feuillet. On ne peut donc rien intercaler entre.

3^e énigme. — Un homme s'est mis à nager à marée haute, puis le flot s'est retiré et se trouve maintenant à quelque distance de l'endroit où le nageur a perdu pied et où les traces sont restées.

Et voici le « verdict » :

— Si vous avez plus de 16 points : vous êtes aussi fort que Sherlock Holmes. Il ne doit pas être facile de vous faire prendre des vessies pour des lanternes. Cependant, ne vous faites pas trop d'illusions sur votre future carrière car la profession est très encombrée.

— Entre 8 et 16 points : Vous êtes observateur.

— Moins de 8 points : Vous êtes distrait, ou bien vous préférez ne pas vous mêler des affaires des autres.

LE COUP DE VENT

Au jockey 1, la toque J. — A l'incroyable 2, le bicorne D. — Au Breton 3, le chapeau rond A. — Au mousquetaire 4, le chapeau à plumes C. — Au cow-boy 5, le stetson K. — Au pacha 6, le turban L. — A l'Annamite 7, le chapeau pointu G. — A Sherlock Holmes 8, la casquette! — Au home-guard 9, le bonnet à poil H. — Au cuisinier 10, la toque B. — A l'arabe 11, le fez F. — A l'évêque 12, la mitre E.

67 ÉNIGME

Comme on peut le voir sur le calendrier de Ludovic, Antoine vient le mardi pour dire qu'on lui a volé sa voiture la veille, lundi, pendant qu'il était au cinéma. Sur le troisième dessin, on constate que le cinéma est fermé le lundi. Antoine a donc menti. Il a dû cacher sa voiture pour toucher l'assurance et Ludovic n'aime pas ça...

72 MOTS CROISÉS ILLUSTRÉS

Horizontalement : 1. POUSSIÈRES. — 2. OVALE. — NOVA. — 3. EL. — OLIVIER. — 4. LN (Hélène). — VO. — IT. — 5. ESPADRILLE. — 6. INDE. — 7. DES. — CIRE. — 8. CRU. — BOLÉE. — 9. LA. — CA. — N°. — 10. ÉPLUCHURES. Verticalement : 1. POÈLES. — CLÉ. — 2. OVINS. — DRAP. — 3. UA. — PIEU. — 4. SLOGANS. — CU. — 5. SELI. — DD. — BAC. — 6. IVRE. — 7. ENVOI. — CLOU. — 8. ROI. — LAIE. — 9. ÉVEIL. — RENÉ. — 10. SARTÈNE. — OS.

HORIZONTALEMENT :

1. Plume. — 2. Son. — 3. Reine. — 4. Tante. — 5. Eues.

VERTICALEMENT :

1. Porte. — 2. Eau. — 3. Usine. — 4. Monts. — 5. Enée.

MOTS CROISÉS « SANDEF »

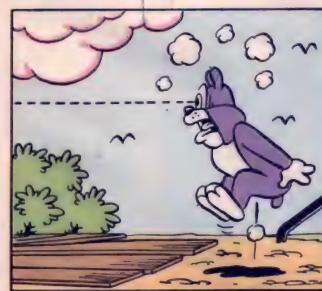
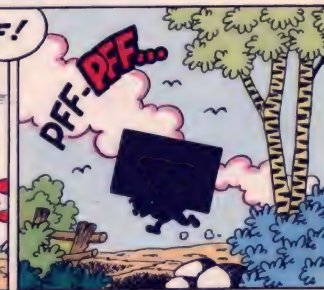
Horizontalement : 1. MAISON. — 2. TA. — 3. OU. — 4. USURPE. — 5. RA. — IL. — 6. EN. — EL. — 7. SA. — DE. Verticalement : 1. MASURES. — 2. SANA. — 3. ITOU. — 4. SAUR. — 5. PIED. — 6. NACELLE.



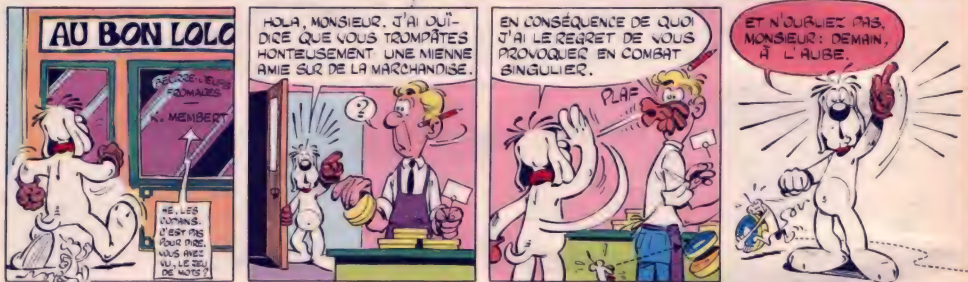
PIFOU...

Scénario et dessins de MAS.

QUEL OEUF!..

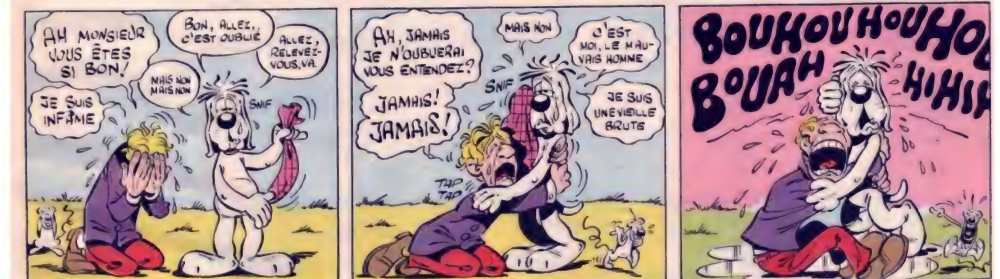
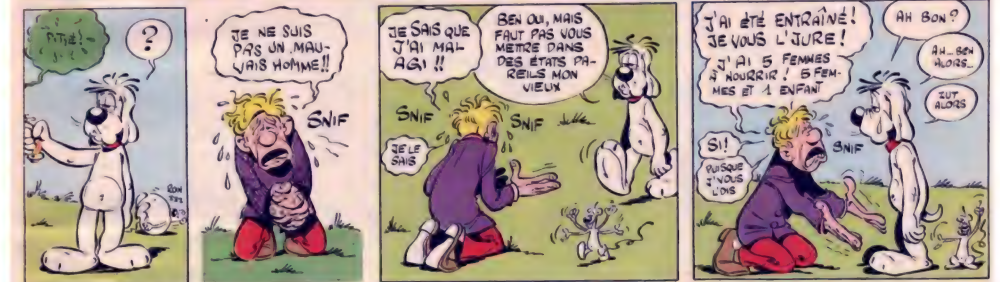
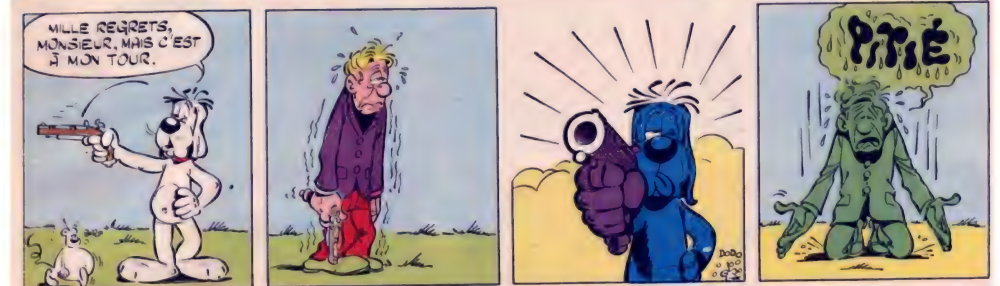


FAI-LURON



OU LA JOIE DE VIVRE

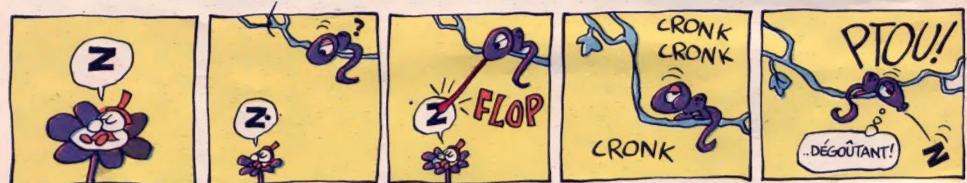
Mar GOTLIB



M. le magicien.....

par

M. M.



DU RIRE DANS
VOTRE POCHE
AVEC LES
TROIS
"POCHES"
COMIQUES.

Dans chacun d'eux
— 100 GAGS
— 100 JEUX
200 PAGES
DE RIRE

2 F seulement



Léo arrive, Léo est là!

UNE BÊTE A PART
QUE VOUS DÉCOUVRIREZ A PARTIR DE
LA SEMAINE PROCHAINE DANS

Pif

LÉO, BÊTE A PART
UN NOUVEAU ROI DU RIRE.



ailleurs

Scénario
et
Dessins
de
MANDRYKA*

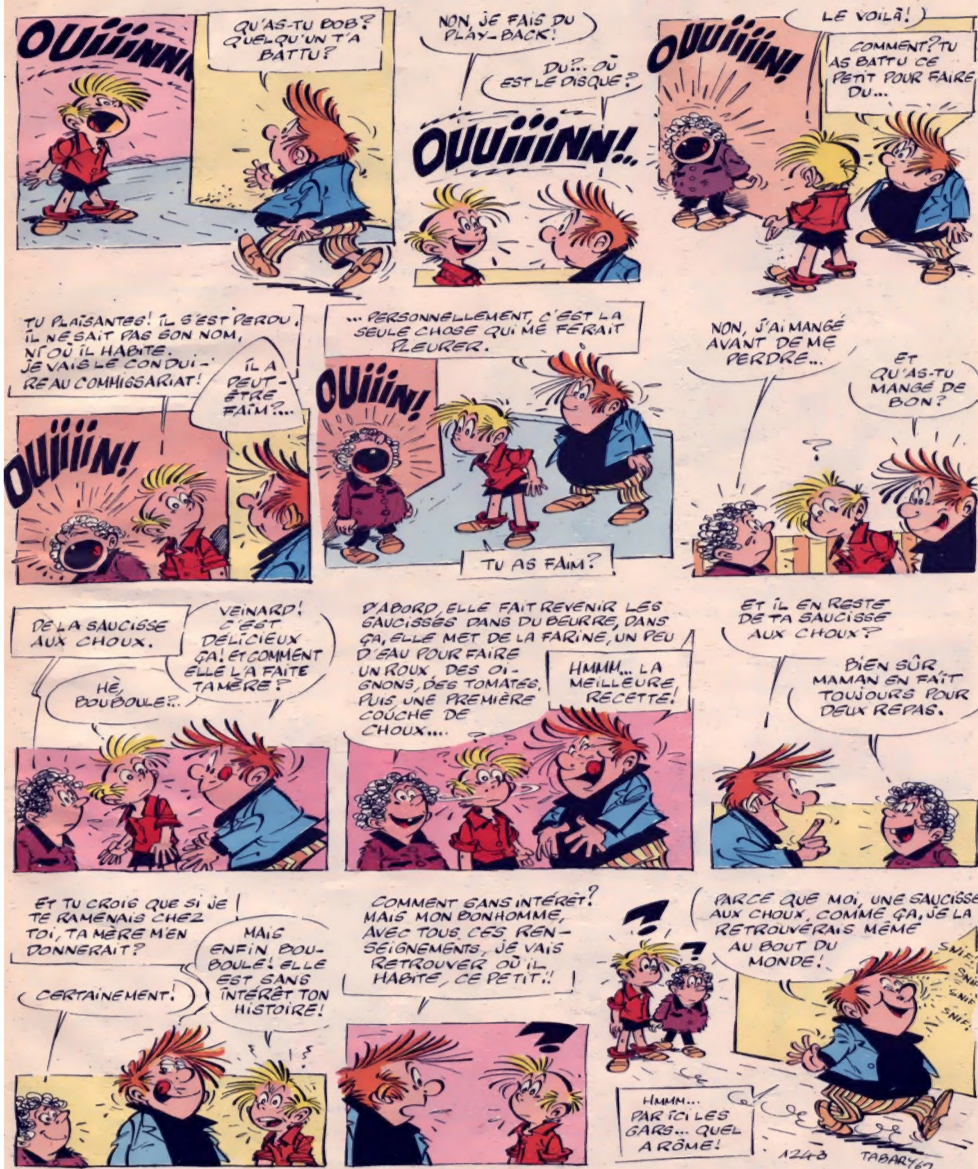
LE DESSINATEUR
QUI CHERCHE
SON GAG...



LES BONNES RECETTES DE

BOUBOULE

PAR TABARY-



PLACID ET MUZO

SCÉNARIO ET
DESSINS DE
NICOLAOU



LA SEMAINE PROCHAINE

Pif

présente :
TOUT EN RÉCITS COMPLETS

L'œuf de Gromignon :
une grande aventure de
PIF en 5 pages.

Robin des Bois ouvre le bal ! Le célèbre hors-la-loi lutte contre Barron dit le Diable. 20 pages haletantes.

5 AS ! 5 copains qui se trouvent face au plus loufoque des mystères : **Les jouets dangereux.** Une passionnante aventure comique de 5 pages.

A 6 h 45 pile passera le train bondé de nazis. **Le Grêle 7-13**, le fameux résistant français, décide de le faire sauter... Une histoire de guerre en 10 pages.

LE CONCOMBRE MASQUÉ, COUIK, NESTOR, PIFOU, GAI-LURON, M. LE MAGICIEN, AILLEURS, BOUBOULE, PLACID ET MUZO, CORINNE ET JEANNOT. Et... LÉO, BÊTE A PART, votre nouveau héros !

LE JOURNAL DE JEUX, de 16 pages, avec le jeu concours primé qui vous fera gagner 250 F et UN MAGNIFIQUE CADEAU.

ET BIEN SUR, LE GADGET-SURPRISE.



ROBIN DES BOIS

BIENTOT, VOUS RETROUVerez :

ARTHUR

TOTOCHÉ

TEDDY TED

LOUP NOIR

RAHAN

LES PIONNIERS DE L'ESPÉRANCE

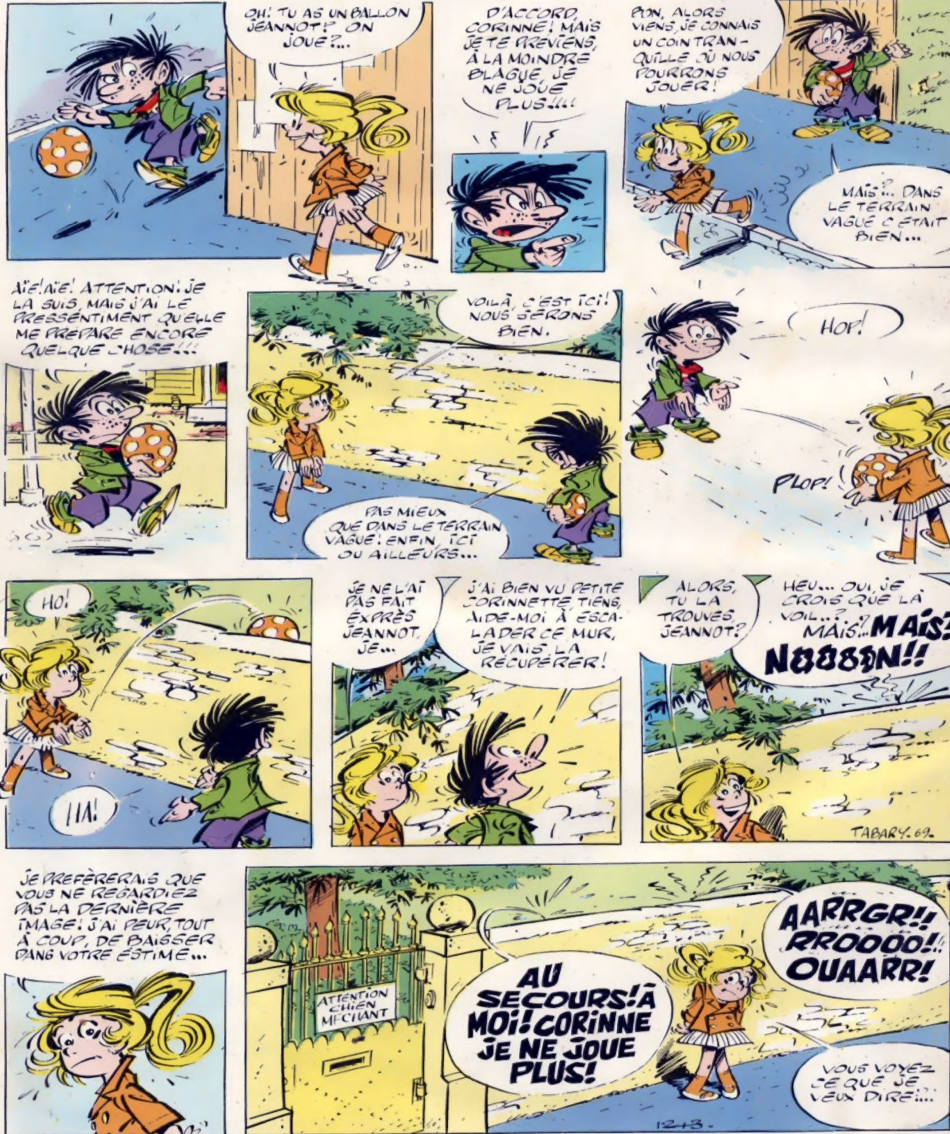
RAGNAR

JACQUES FLASH

BOB MALLARD

Les Jeudis de CORINNE et JEANNOT

PAR TABARY.



Directeur de la publication : Pierre BELLEFROID — Comité de Direction : Pierre BELLEFROID — Claude BOUJON — Danièle JUFFET — Rédacteur en chef : Georges RIEU — 407-3-1969 Imp. Montsouris Paris, Massy - o. a. p. Imprimé en France - Loi n° 49.958 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse. Dépôt légal : mars 1969.



d'après C. T. P. n° 1



2 F

HEBDOMADAIRE 25^e ANNEE BELGIQUE 20 FB SUISSE 2 FS ITALIE 300 L N° 1243